TILT

MICROLOISIRS

LAS VEGAS
RIEN NE VA PLUS

AVENTURE
DESCENTE AUX ENFERS

HOT LINE
LES MEILLEURS LOGICIELS DU MOIS

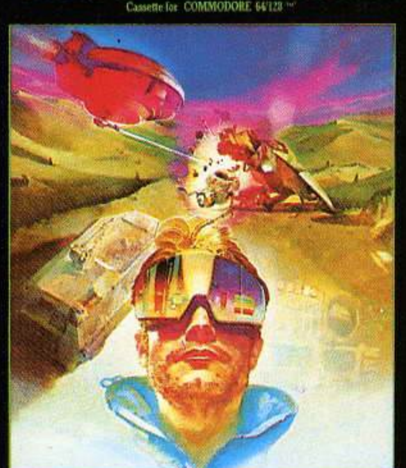
SPECIAL MUSIQUE
ROCK AND ROLL GRAFFITILT

M 3085-29-19 F N° 29 MENSUEL MARS 1986 - 19 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE™

présente

2 TRÈS GRANDS TITRES SUR LUCASFILM



KORONIS RIFT



Chasseurs de trésors technologiques, vous espérez dénicher celles des Anciens. Rien n'arrive... Jusqu'à ce que vous découvriez le "Koronis Rift" légendaire.

Disponible sur COMMODORE 64/128 cassette et disquette. ATARI 600/800 XL

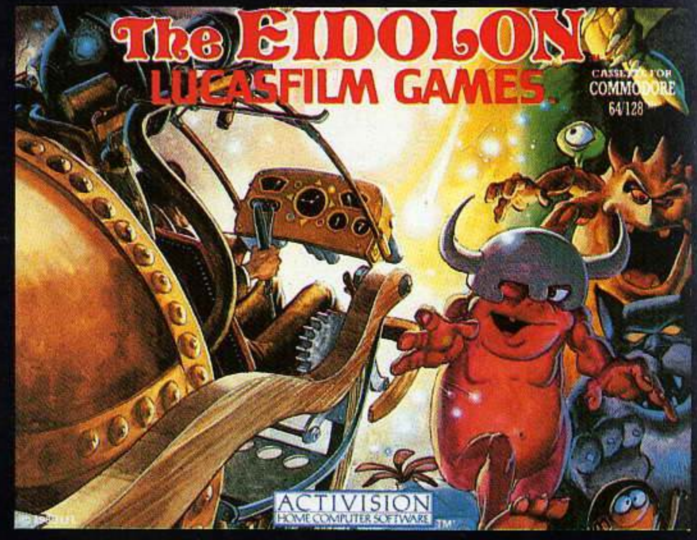
EIDOLON

Explorant une vieille maison abandonnée, découvrez les fascinants pouvoirs d'une étrange machine née de l'imagination d'un inventeur au 19e siècle, ceci au travers des dédales de cavernes profondes peuplées de monstres.

Sur COMMODORE 64/128 cassette et disquette.

Sur ATARI 600/800 XL cassette et disquette.





STEVEN SPIELBERG presents
BACK TO THE FUTURE
A ROBERT ZEMECKIS film
He's the only kid ever to get into trouble before he was born
COMMODORE 64
Electric Dreams SOFTWARE

tiré du célèbre film "RETOUR VERS LE FUTUR"

Revivez les aventures de Marty lors de son arrivée dans le passé.

Montez dans la machine à explorer le temps et revenez... vers le futur.



Disponible sur COMMODORE 64/128 cassette et disquette, prochainement sur AMSTRAD.

RCA Distributeur. Contact : (1) 64.48.51.40.



N° 29 MARS 1986

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Secrétaire de rédaction : Francine Gaudard
Rédaction : Véronique Charreyron, Patrice Desmedt, Nathalie Meistermann
Ont collaboré à ce numéro : Marc Florian Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Armel Roubeix, Jérôme Tesseyre, Charles Villoutreix, Pascal Brunel
Maquette : Christine Gourdal, Gérard Lavoir, Michel Longuet, Pascale Millet
Secrétariat : Sylvie Lefebvre

PUBLICITÉ
Tél. : 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chef de publicité : Claire Vesine
Assistante : Chantal Renault

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : 48.24.46.21.
Ventes : Jean-Paul Biron, Michel Vincent 05.32.13.21, téléphone vert gratuit 24/24.
Abonnements : Catherine Innocenti
Tél. : 60.65.45.54.
France (T.T.C. 4 %) 6 numéros : 95 F.
1 an (10 numéros) : 145 F.
2 ans (20 numéros) : 290 F.
Étranger : 6 numéros : 125 F.
1 an (10 numéros) : 195 F.
2 ans (20 numéros) : 390 F.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77310 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet

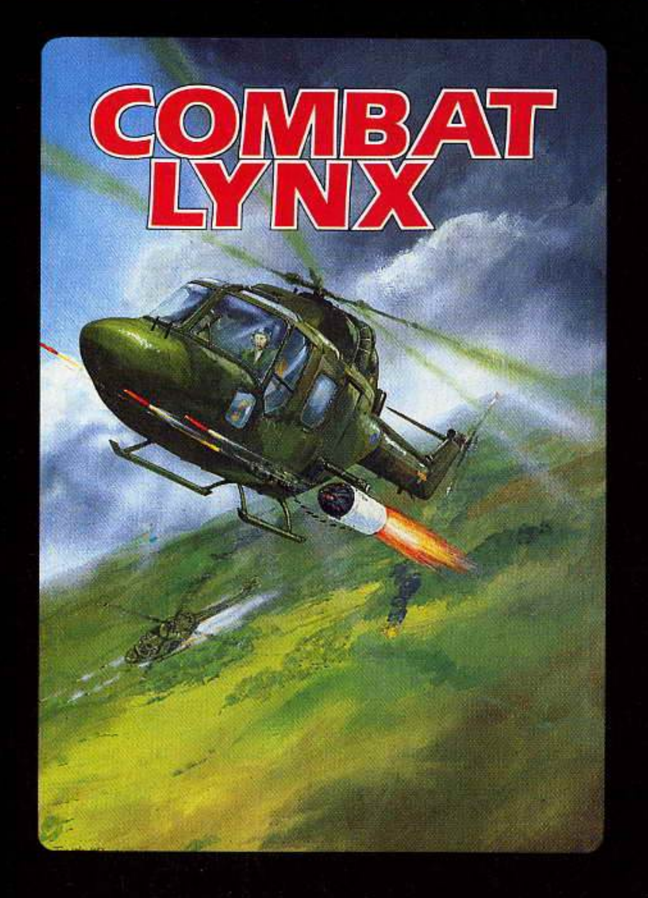
ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Télex : 643932 F Edimondi
Président-Directeur général :
Antoine de Clermont-Tonnerre
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite,
les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité.
Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie vidéographie
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : 48.24.46.21
Tirage du numéro : 100 000 exemplaires

BVP
OJD 1984

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 116-119.
Code des prix utilisé dans Tilt : A = moins de 100 F B = 100 à 200 F C = 200 à 300 F D = 300 à 400 F E = 400 à 500 F F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 1er trimestre 1986 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

DURELL



COMBAT LYNX

COMBAT LYNX est à la fois un passionnant jeu d'action et un des programmes de simulation les plus complets écrits pour un ordinateur personnel.

Il vous permet de participer "en temps réel" à un combat.

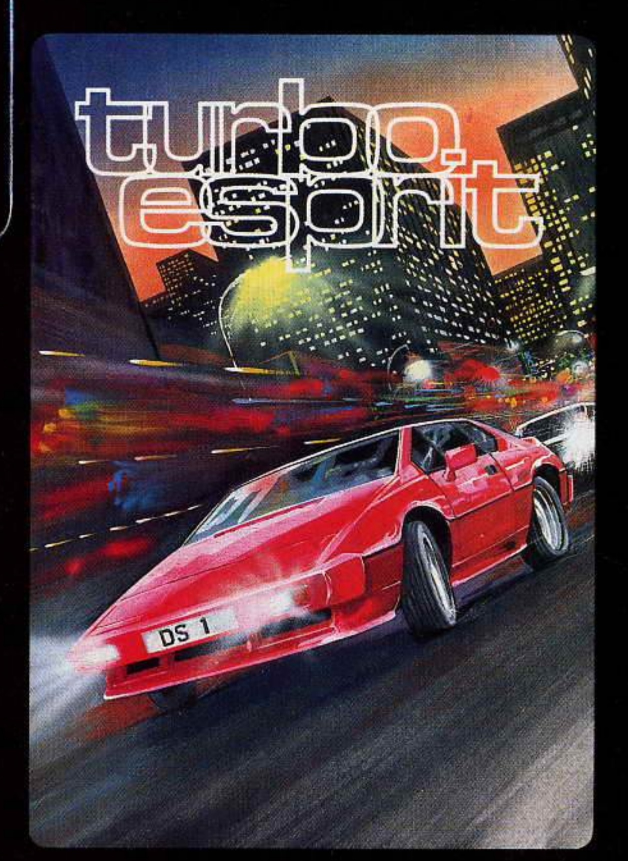
Vous avez le choix entre deux tactiques : soit vous rasez tout dans le camp ennemi, ou, comme peut le faire un joueur plus subtil, vous utilisez la carte d'état-major pour localiser des objectifs précis et les détruire ensuite.

Pour les amateurs de jeux de stratégie des heures de divertissement, pour ceux qui préfèrent l'action et la vitesse : niveau de difficulté 4 et "accrochez-vous !"

Ajoutez à tout cela un graphisme très proche de la réalité : vous avez là un jeu des plus complets et des plus excitants !







TURBO ESPRIT

Vous êtes un agent spécial équipé d'une Lotus Turbo Esprit. Un groupe international de trafic de drogue est sur le point d'effectuer une très grosse livraison d'héroïne et vous devez l'arrêter à tout prix.

La drogue est entreposée dans de nombreuses maisons de la ville et doit être amenée par des voitures à une camionnette qui tourne dans le centre.

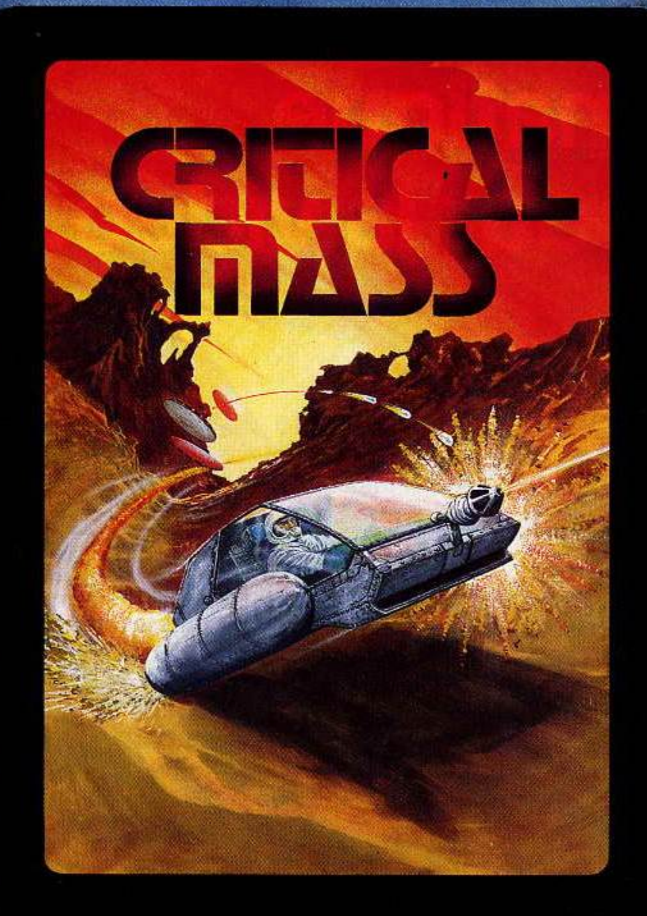
Arrêter le camion avant le ramassage complet laisserait une partie de la drogue en circulation ; faire une descente dans une des maisons alerterait les trafiquants de vos activités contre eux.

Vous devez donc essayer d'arrêter les voitures une à une avant qu'elles ne fassent leur tour puis stopper le camion avant qu'il ne s'enfuit.

Mais attention, les complices vous attendent au tournant ! Un super jeu !







CRITICAL MASS

Au centre d'un des systèmes de la Fédération Terra un astéroïde est le siège d'une usine de transformation de l'anti-matière qui fournit l'énergie aux Colons.

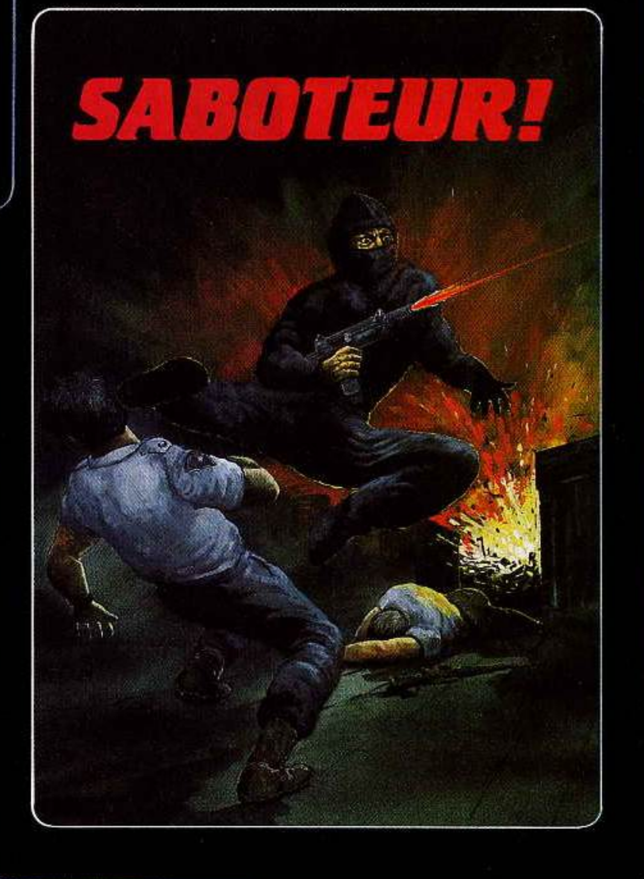
Une attaque surprise de vos ennemis a anéanti le système de défense de l'astéroïde. Ceux-ci menacent maintenant de faire exploser la centrale énergétique. Les Colons doivent se rendre sans condition ou risquent l'explosion et le trou noir où tant le système planétaire va s'engouffrer !

Mais capituler c'est aussi être anéanti ! Infiltrez-vous dans les positions ennemies et désamorcez le mécanisme de la centrale avant que les étrangers ne réussissent à former la Masse Critique !

Voilà votre mission... Avec un graphisme génial et une animation superbe. C'est vraiment un "must".







SABOTEUR

Vous êtes un redoutable mercenaire spécialiste des arts martiaux. Vous tentez de vous infiltrer dans la forteresse camouflée en entrepôt. Dérobez le disque qui contient les noms des chefs de groupes rebelles avant qu'il ne soit envoyé à un poste de sécurité éloigné.

Evitez les gardes, les chiens, les armes anti-personnel fixées au plafond et trouvez la bombe cachée pour la porter au centre de calcul stratégique souterrain !

"SABOTEUR : une nouvelle génération de jeux d'action !"







GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F

G.I. le label des meilleurs jeux !..

JVC va faire pour l'informatique ce qu'il fait déjà pour la vidéo.



Les disquettes JVC sont vendues par 10 dans une boîte de polypropylène. Cette boîte en plastique protège vos disquettes de toutes les agressions extérieures. En outre, leur design et leur solidité offrent des possibilités extrêmement pratiques pour le classement, le rangement et le transport de vos disquettes.

La pochette souple de la disquette lui apporte une protection supplémentaire. Il n'y a aucun risque d'endommager les disquettes JVC, même après de nombreuses manipulations.

C'est promis.

Pour les disquettes, c'est déjà fait. Fort de sa supériorité technologique, JVC les a conçues en respectant les mêmes critères de fiabilité "hautes performances" que pour ses supports magnétiques vidéo VHS. Testées et retestées, les disquettes JVC sont garanties exemptes d'erreurs à 100%, même après 20 millions de passages de tête par piste.

Leur surface magnétique, microscopiquement uniforme, réduit l'usure et optimise la durée de vie de votre système de lecture/écriture. Vous gardez votre matériel informatique en parfait état de fonctionnement.

Perfection JVC oblige, le design et la finition de la jaquette assurent une protection totale de votre disquette JVC. Vous avez toujours la maîtrise absolue de vos données informatiques, y compris dans des conditions climatiques défavorables. Sur une disquette JVC, votre information est en sécurité pour toute une vie: c'est ça, la fiabilité à 100% JVC. Dans la diversité comme dans la qualité, JVC tient ses promesses: ses disquettes existent dans les 3 tailles les plus répandues: 8", 5"1/4 et 3"1/2.

Et pour chaque taille, vous trouverez les spécifications les mieux adaptées au modèle de votre unité de disquettes.

Utilisez les disquettes JVC, la première étape informatique de l'inventeur du VHS.

Choses promises, choses dues.

JAQUETTE

Fabriquée en polyvinyl, elle protège votre disquette contre tous les risques d'altération. Ne jamais essayer de sortir le disque de sa jaquette.

GARNITURE SPÉCIALE

Une garniture en toile non tissée protège les deux faces de la surface magnétique du disque contre la poussière, et évite un encrassement trop rapide des têtes de lecture.

DISQUE

Le disque en polyester pressé à revêtement spécial garantit votre disquette exempte d'erreurs à 100% et protège le stockage de vos informations.

ENCOCHE DE PROTECTION D'ENREGISTREMENT

Il suffit d'appliquer sur cette encoche une pastille auto-collante fournie avec la disquette pour protéger intégralement les informations stockées contre toute erreur de manipulation.

FENTE DE TÊTE DE LECTURE/ ENREGISTREMENT

Découpe à travers laquelle les têtes magnétiques du système lecture/ écriture écrivent et lisent les informations sur la disquette.

TROU CENTRAL ET BAGUE DE PROTECTION

Le trou central, renforcé par une bague de protection en plastique, s'adapte au dispositif d'entraînement qui assure la rotation du disque sans risque d'erreurs.

HAUTEFEUILLE S.A.





Las Vegas : rien ne va plus

Beaucoup d'absents à Las Vegas et une star omniprésente : l'*Atari 520 ST*. L'industrie du jeu se requinque doucettement en comptant ses sous. Faites vos jeux.

Plantée en plein milieu de nulle part, entendre le désert du Nevada, Las Vegas étale ses cinq kilomètres de Strip, ses tonnes de chair rose pas toujours très fraîche, ses wagons de jack pots, ses mille milliards de mégawatts. Midi-minuit : l'ambiance est au dollar tapageur — « silver dollar » — que l'on trimbale dans des verres en carton en attendant d'entendre le doux « dong-dong » des machines à sous transformées en cornes d'abondance. On perd, on gagne, on « gamble » en grand, de la mémère à bigoudis de Niagara Falls au P.D.-G. de L.A. Là où il y a de la gêne il n'y a pas de plaisir ; là où il y a Paul Anka et Dean Martin, il y a la mafia. Fleuron du lot : le Caesars, temple de plâtre et de stuc. Pas de mystère, la seule et unique industrie de Las Vegas, c'est le jeu. Pour attirer le client, les salons de toutes catégories succèdent aux championnats du monde de boxe ou de formule 1 (pour la petite histoire sachez que le grand prix des Etats-Unis s'est disputé sur son parking). Le mois de janvier est dédié à l'électronique avec le CES. Des floppées de 747 déversent Japonais, Allemands, Californiens en nombre ; le melting-pot fonctionne à plein.



Comble du paradoxe, le fait le plus marquant du dernier Consumer Electronics Show repose l'absence de fait marquant. Atmosphère tiédasse. Une poignée de stands éparpillés au milieu des géants de la toute puissante audio-vidéo. Environ moitié moins d'exposants que l'année précédente. La raison : encore le billet vert. Si l'on ne débat plus dans le marasme épais des années 84-85 — les ventes prévisionnelles devraient passer de 4,1 à 4,6 millions d'unités en 1986 — la situation demeure encore précaire. Les entreprises, même les plus fameuses, comptent leurs sous avec l'âpreté d'un Picsou. Or un emplacement ça coûte cher, très cher. Finie l'ère des fastes où les limousines comme les cadeaux pullulaient. Pour trouver les Activision, Epyx, Accolade et autres Mind Escape, il faut arpenter des kilomètres de couloirs dans les Hilton, Desert Inn ou Sahara hôtel, dénicher la bonne suite et ingurgiter des litres de jus d'orange. Comme en Avignon, le « salon off » se révèle de loin le plus intéressant.

Atari, le preux

Où va-t-on ? Même le traditionnel combat des titans de la micro tombe à l'eau faute de combattants : Nitendo a complètement disparu de la circulation, Apple prépare fébrilement l'expo de San Francisco devant consacrer le *Mac +*, les *M.S.X.* se terrent, Commodore s'efface, en proie à de graves troubles financiers. Une absence qui monopolise un bon tiers des conversations. L'*Amiga* ne décolle pas aussi vite que prévu. La machine est complètement excitante mais définitivement trop ou pas assez chère. « Mal ciblée » hoche-t-on d'un air entendu. Atari, seul challenger ici présent affiche une santé florissante (simulée diront les mal pensants) sur un stand dédié au *520 ST*, le







bébé chéri de Tramiel. Offensive oblige, publicité comparative exige, Atari confronte sans complexe le *ST* à ses concurrents directs en reprenant la démo fétiche de l'*Amiga* : le ballon qui rebondit. La question est posée. Assassine : lequel achèteriez-vous ? et en dessous : *Mac 512* : 2 795 $, *Amiga* : 1 795 $, *ST* : 799,95 $. Tout le monde craque. Apparamment. Dans les faits une grande part des Américains, et des Européens, reste sur l'expectative. Wait and see. Phrase cliché : « C'est une très bonne machine pas chère, on attend un peu pour voir si les logiciels vont suivre ». Visiblement cela décolle en flèche. Atari annonce un catalogue de plus de cent titres en janvier, de *Degas*, le logiciel de création graphique cousu main à *The Professional*, le cousin de *Lotus 1-2-3*.
Mars verra éclore cent cinquante titres supplémentaires. « *Sept cents entreprises travaillent à l'élaboration de softs. La statégie d'Atari : investir de l'argent dans les toutes petites unités très motivées d'où vient la créativité* » explique Sigmund Hartmann, président du software.
En ce qui concerne les jeux, deux tendances se dessinent : adapter les best sellers du style *Hitch Hicker's guide to the Galaxy* (Infocom), *Transylvannia* (Penguin), *King's Quest I et II* (Sierra) ou *Flight Simulator* (Sublogic) à la vitesse grand V, ou développer de nouveaux titres. Chose étrange, les grands éditeurs développent conjointement sur *Amiga* (ou *128*), *ST, Mac, IBM PC*, des machines peu réputées pour la bagatelle. Ainsi que l'explique James Levy, président d'Activision « *nos récentes études montrent que les machines dites professionnelles deviennent de plus en plus répandues dans les maisons* ». Bien caché, le nouveau *1040 ST* ne dévoile ses charmes que dans l'intimité. Il faut montrer patte blanche. Regarder et non toucher. Le grand public orienté « pro » s'en repaîtra début mars pour la modique somme de 999,95 $ (moins de 1 000 crie-t-on haut et fort... 0,5 cent près) monochrome et 1 199,95 $ avec moniteur couleur. Sous des dehors très classiques, le *1040* présente une mémoire élargie à 1 mégabyte (1024 K) à laquelle on peut adjoindre un disque dur et un autre drive. Du béton pour les mémoirivores. Atari vise le marché plus professionnel (décidément le *520* semble mettre le cap sur le loisir informatique). Il fonctionne sous TOS et est entièrement compatible avec son petit frère. La machine est livrée avec le ST Basic, *Irst word* (traitement de texte), *Neochrome* et *VT 52* (émulateur pour télécommunication). Confort supérieur avec le lecteur de disquettes et les alimentations intégrées. Une innovation : une autre puce graphique.
Voilà pour ce qui est des nouveautés « hard », à l'exception d'un outsider inopiné, un ordinateur personnel qui pourrait bien créer l'événement en 1986. N'ayez crainte, *Tilt* vous en reparlera.





Pas la moindre trace de la vedette européenne qui défraie actuellement la chronique. Amstrad ou Schneider : connait pas. Les rares exemplaires ayant traversé l'Atlantique stagnent au fond de leur carton. Ne l'oublions jamais, le CES est une manifestation purement nord américaine. Aucun rapport avec le PCW de Londres. Pourtant nombreux sont les Européens venus sentir la température et présenter leurs produits. Parmi les stands les plus spectaculaires — désign et hôtesses carossées, — deux anglais : Mastertonics et Firebird. Pas vraiment de nouveautés pour nous autres : *Flight Deck* et *Northsea Helicopter*, les deux jeux de simulation de vol-arcade de Aackosoft, disponibles depuis un mois en France sont présentés en avant-première, *Elite* de Firebird itou. Au détour d'une allée de robots poilus ringards, entre un juke box pour CD Rom et une lampe à plasma (mélange de gaz) époustouflante (Plasma Lumnia), une surprise de taille. Moquette bleue, murs blancs et panneaux rouges, le stand France accueille avec ses sacs en plastique tricolore, fort prisés des indigènes, les fleurons de notre industrie locale. (Honnêtement je ne sais pas vraiment quel est le facteur le plus attractif.) Ere, Infogrames, Hatier, Vifi, Langage et Informatique, Loriciels, Jaws, FIL, Normerel, Mindsoft et son *Mac Expert* venus prospecter le marché. Rien ne vaut les allées du CES pour rencontrer, concentré, le gratin de la micro française, parler des derniers potins : la reprise d'Atari France par Elie Kenan, ex-Procep. Un comble, Ere présente en avant première un logiciel d'aventure-action sur *Amstrad* : *Crafton*. En deux mots : Androïde envoyé sur terre pour voler les mémoires d'un ordinateur, vous devez retrouver un code en interrogeant huit savants. Il ne faut pas se voiler la face, la vocation première du CES est de faire se rencontrer les partenaires internationaux face à un Bloody Mary ou entre les mains d'une masseuse californienne (si, si, comme je vous le dis). People, first. Les nouveautés informatiques pures et dures sont réservées au Comdex de Chicago au mois de juin.

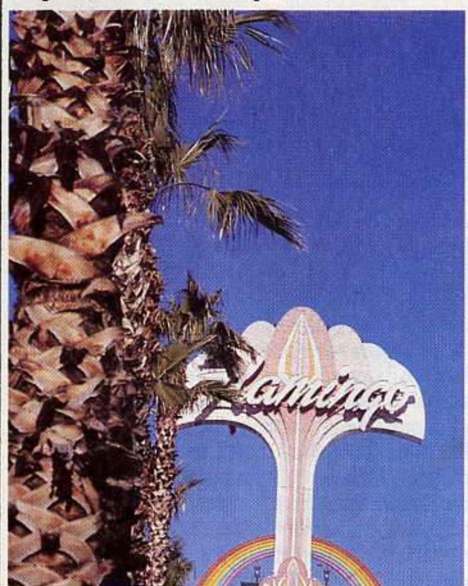


Photos : Véronique Charreyron

1. Cinq kilomètres de Strip, mille milliards de méga-watts, Las Vegas flambe. 2. Incessant manège de navettes casino-hôtel-CES. 3. Ambiance cool. 4. 1 400 exposants et plus de 100 000 visiteurs. 5. Atari casse les prix : 1 024 K pour moins de 1 000 $. 6. Des hôtesses, toujours des hôtesses. 7. Plasma Lumnia : la lumière devient art. 8. Mégalomanie et mauvais goût, un cocktail de choc.

Las Vegas : rien ne va plus

Marasme mou sur le soft ? Les Américains fidèles à leur conception des logiciels : sophistication et qualité.



Le soft américain

Et les jeux américains me direz-vous ? Ici encore l'ambiance est morose. Beaucoup de jeux de sport : golf et base-ball, et de jeux d'aventure sophistiqués où le dialogue prime. L'arcade est mort et enterré, sauf en Angleterre. Voici un bref répertoire de ce que l'on peut attendre ces prochains mois.

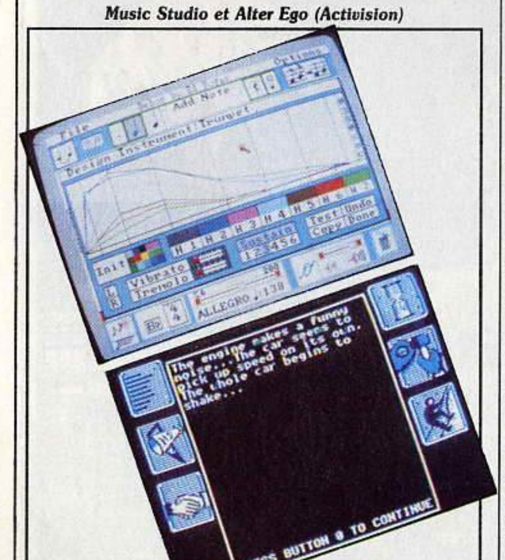
Activision

Hacker et Music Studio : les hits d'Activision passent sur *520 ST, IBM PC, Tandy 1000* et *Amiga*.

Alter Ego : vous avez toujours rêvé d'être quelqu'un de fabuleux alors que vous n'êtes que bête et méchant ; vous auriez voulu épouser une gentille brunette alors que vous voilà à la colle avec Hildegarde : *Alter Ego* est pour vous. Refaire sa vie de la naissance à la mort, se bâtir une personnalité propre à partir de situations courantes (amour, famille, amis, travail), tel est le but de ce jeu, plus sociologique que de réflexion. La version mâle, sortie en janvier sur *Apple II, Mac, IBM PC, Tandy 1000, C 64/128*, sera suivie en mars par une version femelle. Je vous jure qu'on s'amuse.

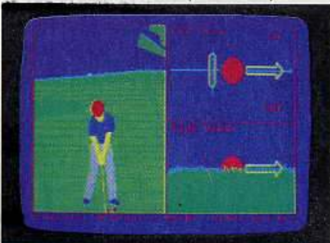
Borrowed Time : enquête policière à la manière de Dashiell Hammet écrite par le créateur de *Mind Shadow*. Sam Harlow, petit privé des années 30, vous cherchez à éviter un assassinat : le vôtre. Suspens et viande froide garantis, d'autant que vous ne contrôlez pas toutes les actions des personnages connexes. Sort sur *C 64/128, Apple, Tandy 1000, Amiga, 520 ST*.

Music Studio et Alter Ego (Activision)





Borrowed Time (Activision)



Championship Golf (Activision)



Portal (Activision)

Championship Golf (Pebble Beach) : une simulation de golf parfaitement réussie avec un choix de clubs, diverses vues en perspective du terrain et de l'angle des coups (swing) et de la trajectoire de la balle. Scientifique. Sort sur *IBM PC, Tandy 1000, 520 ST, Amiga*.

Plus un jeu d'aventure intergalactique (*Portal*), un mystère à la Mark Twain sur un steamboat du Mississipi, une course au trésor pleine de flibustiers, de frégates et de boucaniers, un match de sports futuristes des années 2310...

Accolade : *The dambusters*, cela vous dit quelque chose n'est-ce pas ? Voici les nouveaux produits de cette maison d'édition.

Hard Ball : Mis à part le fait que neuf français sur dix ignorent tout des règles du base-ball, ce jeu étonne par sa fidélité. On voit les petits bonshommes courir de base et base et le pitcher lever la jambe en envoyant la balle. (*C 64/128* et *Apple II*).



Hard Ball, Law of the west, Trading Compagnie (Accolade)

Law of the west : Sherif de Gulf Gulch, vous devez faire respecter la loi. Pour cela il n'est qu'un moyen : dégainer le plus vite à l'aide du joystick. Au programme : attaque de banque et de train. Vous interrogez les passants pour dénicher les desesperados. La même perspective reste identique au fil du jeu. Seuls les décors changent. Ultra-défoulant. (*C 64/128, Apple II*).

PSI 5 Trading Compagnie : capitaine de vaisseau spatial du XXXV[e] siècle, vous partez secourir une colonie assiégée au fond de l'univers. Composez judicieusement votre équipage : navigateur, radio, techniciens, robot armé. Une partie des responsabilités leur sont dévolues. Ce jeu au scénario ultra-classique se distingue par son caractère humain. Le plus important est de communiquer souvent avec l'équipage pour qu'il garde le moral. (*C 64/128, Apple II*).



BASIC

LA NOUVELLE ENCYCLOPEDIE PRATIQUE DU BASIC.



SAVOIR.

Le micro-ordinateur est partout autour de nous. Utilisations professionnelles, planification de l'économie familiale, création de jeux intelligents, etc... ses applications s'étendent chaque jour. Comment l'utiliser au mieux? EUROTECHNIQUE a pensé à vous en élaborant l'Encyclopédie Pratique du Basic. Simple, progressive, elle s'appuie sur le principe qui a fait son succès : Faire pour Savoir. A chaque chapitre, ses applications. Vous pouvez immédiatement mettre en pratique vos progrès en Basic. Ce langage universel des micro-ordinateurs va vite devenir votre deuxième langue vivante. Aucune formation technique préalable n'est nécessaire. Vos programmes réalisés, vous les enregistrez, puis les exploitez à volonté avec votre Commodore 64.

LE BASIC ET LA PRATIQUE.

FAIRE.

L'ordinateur Commodore 64, livré avec quatre superbes volumes reliés, est le micro-ordinateur le plus répandu dans le monde. Sa mémoire de 64 K-octets, son clavier pratique, robuste et esthétique en font un outil parfait pour la pratique du Basic mais aussi pour les utilisations courantes ou plus sophistiquées. Son succès mondial le fait bénéficier d'un nombre exceptionnel de logiciels. Il est livré prêt à l'emploi avec un lecteur-enregistreur de cassettes.



eurotechnique
FAIRE POUR SAVOIR
rue Fernand-Holweck, 21100 DIJON

RENVOYEZ VITE CE BON POUR UNE DOCUMENTATION GRATUITE

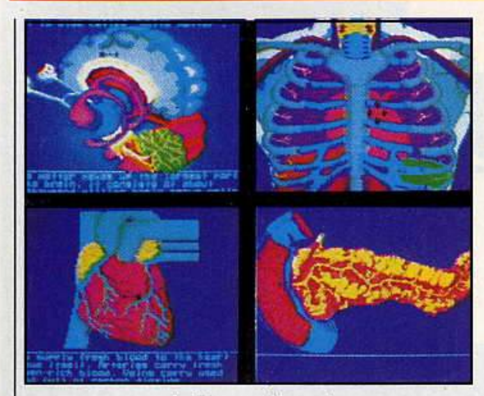
A compléter et à renvoyer aujourd'hui à EUROTECHNIQUE, rue Fernand Holweck, 21100 DIJON. 49062

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part votre documentation sur le Livre Pratique du Basic.

NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______ TEL. ______



Inside story (Access)

Access : *Raid over Moscow, Beach Head I* et *II* : ce sont eux. Une bonne carte de visite.
Leader Board : encore un golf. Celui-ci donne dans la simulation. Les vues et les perspectives du fameux terrain de dix-huit trous sont parfaitement réalistes d'où une impression fort agréable de « vivre » le jeu. Trois niveaux sont disponibles pour un à quatre joueurs. (*C 64*).
Inside story : l'intérieur du corps humain est un vaste monde que ce logiciel « éducatif » vous propose de découvrir, grâce à cinquante écrans de haute résolution. Absolument superbe. Une série de quinze suit, histoire de tester vos connaissances. (*C 64/128*).
Mach 128 : vu le succès mérité du *Fastload Cartridge* d'Epyx, des copies commencent à voir le jour. *Mach 128* accélère de cinq cents fois le chargement des données sur disquette. Ce n'est pas tout : auto boat, impression de l'écran, envoi des commandes DOS...
Springboard :
Clip Art Collection I et II : ces deux logiciels vous permettent d'augmenter le nombre d'illustrations de *Newsroom*, de six cents images dans le premier cas et de huit cents dans le deuxième. Les petits lapins laissent le pas à des petits robots ou ordinateurs, histoire de donner un air plus professionnel au résultat.
Clip Art Collection II vise le créneau des lettres d'entreprises. (*Apple II*).
Art a la Mac I et II : deux logiciels à utiliser avec *Mac Paint* ou *Mac Write* pour donner du piquant à vos œuvres. Une bibliothèque de six cents illustrations reprenant des thèmes variés : gens et endroits (I) ; musique, plantes, véhicules, monstres (II). (*Macintosh*).
Spinnaker : à l'occasion du Show, Spinnaker annonce sa volonté de soutenir le *520 ST*. Neuf titres sont adaptés, soit *Perry Mason, Nine Prices in Amber, Farenheit 451, Amazon, Treasure Island, Dragonworld, Kung Fu, Home work helper writing*, et *Home work helper Math*

Farenheit 451 sur ST (Spinnaker)



Epyx : du show off et d'une visite au QG d'Epyx à Sunnyvalle nous ramenons quelques rumeurs sur les nouveautés à sortir. En vrac : un nouveau *Fastload* ; un jeu de guerre mettant en scène des armadas de destroyers ; un remake de *Crush, Crumble and Chomp*, le fameux jeu de monstres... beaucoup de mystère entoure ces produits. Sachez qu'Epyx ne délaisse pas pour autant les simulations sportives.
Notons que sur les dix à douze prévus pour 1986, quatre seront des utilitaires.
Sublogic : rien de très nouveau sur le stand de ce géant du simulateur de vol si ce n'est l'adaptation du *Flight Simulator* sur des machines telles que *Amiga, 520 ST* et *Mac*, dès avril 1986. Les possibilités de jeu sont multipliées par dix : vol sur Cessna 182 ou Lear Jet, conditions de vol (nuages...) redéfinissables, fenêtres 3D à la pelle (vue arrière, vue radar, vue en bas) pour mieux évaluer votre position. Chaque fenêtre dispose d'un zoom grossissant de quatre mille fois. Par ailleurs vous disposez d'une vue de la tour de contrôle et du « Spotter plane ». Dingue, on peut voir l'avion du sol ou de toute autre perspective aérienne.
Dans un autre ordre d'idée Sublogic vient d'éditer un football tout ce qu'il y a de plus ordinaire.



The Pawn sur 520 ST (Firebird)

Firebird : quatre nouveautés, moitié action, moitié aventure sont inscrites au catalogue de Firebird au début de ce printemps, à savoir *Costa Capers, Gerry the Germ* (arcade), *Rasputin* (arcade-aventure) et *Runestone* (aventure). Ces jeux tournent sur *C 64, Spectrum* et *Amstrad*. Une version *Amstrad* d'*Elite* devrait apparaître d'ici peu. Sur le stand deux nouveautés : un logiciel de création musicale sur *C 128* et *the Pawn* sur *ST*.
Mastertronics : deux nouveautés : un base-ball (décidément) respectable sur *C 64* et une course automobile délirante au graphisme soigné également sur *C 64*. Espérons que tous ces logiciels traverseront rapidement qui l'Atlantique, qui le Channel.
De notre envoyée spéciale Véronique Charreyron

Une nouveauté Mastertronics



Utilitaires pour Spectrum

Les amateurs de programmation ou de logiciels utilitaires sur *Spectrum* peuvent se réjouir. En effet la gamme s'est complétée de produits de qualité :
Ultrakit : ce logiciel donne accès à de nombreuses fonctions supplémentaires en Basic : numérotation automatique et renumérotation, horloge avec alarme. « On error », localisation et remplacement de chaînes de caractères, mode trace, redéfinition de touches, déplacement d'un bloc de lignes ainsi que plusieurs routines de compaction de programmes.
Un bon logiciel, très simple d'emploi. (Cassette Hisoft ; Prix : B).
« C » : vous écrivez vos programmes dans ce nouveau langage, très puissant, structuré et versatile et pouvez ensuite les compiler pour obtenir un programme-objet beaucoup plus rapide que le Basic, mais moins difficile à maîtriser que l'Assembleur. Saluons l'exploit d'avoir réussi à faire tenir ce langage sur la version 16 K de cette machine. Ce logiciel suit de très près la norme définie par Kernighan et Ritchie, en dehors malheureusement de l'impossibilité d'utiliser les nombres à virgule flottante.
(Cassette Hisoft ; Prix : B).
Full screen Editor/Assembler : un excellent Assembleur Z80, doté de toutes les facilités (labels, adresse d'assemblage, définition d'octets simples ou doubles, de chaînes de caractères entre autres). L'éditeur est simple à utiliser et complet. Cet Assembleur utilise les mnémoniques classiques du Z80 et effectue l'assemblage en deux passes. On obtient une copie imprimée quelle que soit l'imprimante en ligne. Un programme indispensable à tous ceux qui veulent tâter de l'Assembleur.
(Cassette OCP ; Prix : B).
Machine code test tool : en conjonction avec le précédent programme (les deux peuvent résider simultanément en mémoire). Ce logiciel vous permet de dépister les « bugs » de vos programmes-objet, de convertir à loisir dans les deux sens décimal-héxadécimal, de déplacer un bloc d'octets en mémoire et de visualiser à tout moment le contenu des registres. Un très bon complément à l'autre programme.
(Cassette OCP ; Prix B,)
Scriptum : Il s'agit d'un traitement de texte compatible avec les microdrives et les imprimantes Sinclair et parallèle. L'affichage se fait en 32 ou 64 colonnes et l'on a accès à tous les caractères français. On peut copier ou déplacer des blocs de lignes, rechercher et remplacer des mots, effacer ou insérer des caractères ou des ligne entières.
La capacité est de cinquante lignes normales (32 caractères) sur un 16 K ou de 1 074 lignes sur un 48 K. Avec une imprimante parallèle, il devient possible d'accéder à la largeur d'impression (20 à 132 colonnes), justification à droite, saut de page, réglage de la marge gauche et copies multiples. Un bon programme rapide et assez complet.
(Cassette IS ; Prix : C).



G.I. le label des meilleurs jeux

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5
ORIC - ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI

It's more fun

GUILLEMOT International Software B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h

COMMODORE 64

- Anatomie du C64 — 199 F
- La bible C 128 — 249 F
- Langage mach. C64 — 149 F
- Livre de l'imprimante — 179 F
- Livre lect. disq. — 179 F
- Le nouveau C128 — 129 F
- Livre du Basic C 128 — 149 F
- Livre lect. cass. 1530 — 99 F
- Peeks et pokes C64 — 99 F
- Trucs et astuces C128 — 149 F
- Trucs. ast. C64 N° 1 — 149 F
- Trucs. ast. C64 N° 2 — 149 F
- 4 Protocole (D) — 190 F
- A view to a kill (D) — 125 F
- Advanced mus. syst. (D) — 291
- Adv. construct. (D) — 159 F
- Arc. hall of fame (D) — 129 F
- Audi video cat. (D) — 136 F
- Ballblazer (D) — 128 F
- Basic 64 (D) — 267 F
- Beach head II (D) — 149 F
- Bouldérdash (D) — 131 F
- Bounder (D) — 124 F
- Bug Blitz (D) — 136 F
- Cheque book (D) — 136 F
- Code word argus eye (D) — 124 F
- Colossus chess 4 (D) — 144 F
- Combat leader (F) (D) — 145 F
- Commando (D) — 123 F
- Conan (F) (D) — 175 F
- Dambusters F) (D) — 139 F
- Datamat (D) — 267 F
- Davis midn. magic (D) — 147 F
- Donald duck (D) — 163 F
- Eidolon (D) — 137 F
- Electr. Adress Book — 136 F
- Electr. Adress book (D) — 136
- Elite (D) — 185 F
- Extratool (D) — 196 F
- F 15 Stike eagle (D) — 145 F
- Fight night (D) — 146 F
- Fighter pilot (F) (D) — 129 F
- Fighting warrior (D) — 142 F
- Franckie goes Hollywood (D) — 154 F
- Franck Br. Boxing (D) — 135 F
- Goonies (D) — 146 F
- Graphix 1 (D) — 231 F
- Graphix 2 (D) — 231 F
- Gremlins (D) — 121 F
- Gyroscope (D) — 126 F
- Hacker (D) — 128 F
- Home inventory (D) — 136 F
- Illusion (D) — 151 F
- Impossible mission (D) — 149 F
- Jump jet (D) — 129 F
- Kennedy approach (D) — 145 F
- Koronis krift (D) — 128 F
- Kung Fu master (D) — 146 F
- Little comp. people (D) — 128 F
- Lode runner (D) — 279 F
- Lucifer realm (D) — 163 F
- Mail order monsters (D) — 165
- Maillist (D) — 136 F
- Master 64 (D) — 402 F
- Mercenary (D) — 121 F
- Microscribe (D) — 288 F
- Mig alley ace (D) — 145 F
- Mimi (D) — 200 F
- Mindshadow (D) — 160 F
- Music constr. set (D) — 159 F
- Music system (D) — 164 F
- Orthoverbe D) — 190 F
- Oxford pascal (D) — 347 F
- Paper clip (D) — 674 F
- Paradroid (D) — 107 F
- Pascal (4 (D) — 267 F
- Photo slides hom movies (D) — 136 F
- Pinball const. (D) — 165 F
- Pitstop 2 (D) — 160 F
- Powerplan (D) — 480 F
- Print shop (D) — 344 F
- Profimat (D) — 267 F
- Rambo (D) — 107 F
- Recipes (D) — 136 F
- Rescue on fractalus (D) — 129 F
- Revolution 1789 (D) — 230 F
- Revs (D) — 172 F
- Road race (F) (D) — 129 F
- Rock'n Wrestle (D) — 143 F
- Rocky horror show (D) — 109 F
- Saucer attack (D) — 136 F
- Scarabaeus (D) — 148 F
- Seven cities of gold (D) — 165 F
- Shadow fire (D) — 135 F
- Skyfox (D) — 145 F
- Slapshot (D) — 113 F
- Space pilot 2 (D) — 102 F
- Speed king (D) — 129 F
- Spy vs spy (D) — 131 F
- Spy vs spy II (D) — 141 F
- Spy's demise (D) — 149 F
- Stamps (D) — 136 F
- Starion (D) — 127 F
- Stock 64 — 551 F
- Summer games (D) — 155 F
- Summer games II (D) — 169 F
- Superbase (D) — 1190 F
- Superman (D) — 146 F
- Supper zaxxon (D) — 149 F
- Textomat (D) — 267 F
- The hobbit (D) — 139 F
- Theatre europe (D) — 136 F
- They sold a million (D) — 143 F
- Trivia (D) — 100 F
- Ultima III (D) — 245 F
- Ulysses and the Golden FL (D) — 154 F
- Vendredi 13 (D) — 102 F
- Virgule senior (D) — 542 F
- Way of the expl. fist (D) — 139 F
- Who dares wins (D) — 95 F
- Wild west (D) — 148 F
- William Wobbler (D) — 154 F
- Winter games (D) — 160 F
- Wizard (D) — 148 F
- Wizardy (D) — 133 F
- X Per (D) — 694 F
- Zorro (D) — 143 F
- 4 Protocole — 148 F
- A view to a kill — 119 F
- Air wolf — 78 F
- Arc of yesod — 89 F
- Arcade hall of fame — 103 F
- Archon — 115 F
- Azimuth (F) — 105 F
- Back to future — 96 F
- Ballblazer — 110 F
- Balle de match — 125 F
- Basildon bond — 96 F
- Battle for midway (F) — 115 F
- Battle of Britain — 120 F
- Beach head II — 89 F
- Blackwyche — 99 F
- Blade runner — 90 F
- Blockbusters — 76 F
- Blue max 2001 — 95 F
- Boulderdash II — 115 F
- Bounder — 96 F
- Boxing — 99 F
- Bruce Lee (F) — 95 F
- Bug blitz — 102 F
- Bulls eye — 86 F
- Castle of terror — 105 F
- Cauldron — 86 F
- Chop lifter — 125 F
- Cinq sur cinq — 69 F
- Cluedo — 123 F
- Codename mat II — 97 F
- Colossus chess 4 — 96 F
- Comic Bakery — 86 F
- Commando — 100 F
- Computer hits 10 — 106 F
- Computer hits 6 — 88 F
- Confuzion — 84 F
- Crasy comets — 102 F
- Critical mass — 86 F
- Dambusters (F) — 95 F
- Database — 157 F
- Death wake — 79 F
- Decathlon (F) — 95 F
- Diary of adrian mole — 99 F
- Donald duck — 99 F
- Dragon skulle — 96 F
- Dynamite dan — 82 F
- Eldon (F) — 98 F
- Elite — 139 F
- Enigma force — 96 F
- Entombed — 105 F
- Everyone's a wally — 105 F
- Extratool — 179 F
- F15 Strike eagle — 145 F
- Farklands — 99 F
- Fast load (Cart) — 208 F
- Fight night — 103 F
- Fighter pilot — 105 F
- Fighting warrior — 92 F
- Five a side football — 89 F
- Franckie goes to Hollywood — 99 F
- Frank br. boxing — 95 F
- Grand master — 135 F
- Ghostbusters (F) — 105 F
- Goonies — 110 F
- Graphologie — 135 F
- Gremlins — 105 F
- Gyroscope — 90 F
- Hacker — 99 F
- Hard hat mac — 115 F
- Herbert's dummy run — 119 F
- Hypersports — 79 F
- Imhotep — 102 F
- Impossible mission — 98 F
- International soccer — 175 F
- Journey — 115 F
- Jump jet — 109 F
- Karateka — 109 F
- Kennedy approach — 95 F
- Koronis krift — 99 F
- Kung fu master — 103 F
- Law of the west — 90 F
- Little computer peaple — 99 F
- Lode runner — 125 F
- Lords of midnight — 75 F
- Macadam bumper — 144 F
- Master of th lamps (F) — 105 F
- Max — 154 F
- Magamen (Cart) — 324 F
- Mercenary — 106 F
- Micro sapiens — 120 F
- Micro Scrabble — 250 F
- Microscribe — 263 F
- Mig alley ace — 125 F
- Mindshadow — 99 F
- Moebius — 113 F
- Monty on the run — 102 F
- M' Do — 95 F
- Music const. set — 136 F
- Music studio (F) — 105 F
- Music system — 145 F
- My chess II — 96 F
- Never ending story — 102 F
- Nodes of yesod — 119 F
- Now games 2 — 102 F
- On court tennis (F) — 105 F
- One on one — 125 F
- Orthoverbe — 190 F
- Outlaws — 104 F
- Oxford pascal — 179 F
- Paradroid — 82 F
- Pitstop II — 99 F
- Pixstick — 323 F
- Pole position (F) — 95 F
- Racing destruction — 148 F
- Racing destr. set (D) — 165 F
- Raid over moscou (F) — 95 F
- Rambo — 90 F
- Realm of impossibility — 129 F
- Red Arrow — 97 F
- Rescue on fractalus — 99 F
- Revs — 149 F
- Road race — 95 F
- Robin of sherwood — 105 F
- Robin of the wood — 91 F
- Rock'n wrestle — 96 F
- Rocky horror show — 109 F
- Ruppert — 109 F
- Sabre wulf — 108 F
- Saucer attack — 102 F
- Scalextric — 88 F
- Scarabaeus — 114 F
- Seas of blood — 99 F
- Shadow fire — 95 F
- Skyfox — 109 F
- Slapshot (Hockey siglace) — 95 F
- Solo flight (F) — 145 F
- Sorcery — 95 F
- Space pilot II — 82 F
- Spacedoubt — 85 F
- Speed king — 119 F
- Spelunker — 114 F
- Spy vs spy — 95 F
- Spy vs spy II — 115 F
- Spy's demise — 115 F
- Staff of karnath — 95 F
- Star Seeker — 96 F
- Starion — 102 F
- Stellar 7 — 95 F
- Steve davis snooker — 95 F
- Strip poker — 95 F
- Summer games — 97 F
- Summer games II — 95 F
- Super pipeline 2 — 89 F
- Super zaxxon — 95 F
- Superman — 101 F
- Terror molinos — 105 F
- The hobbit — 139 F
- The rats — 105 F
- The transformers — 90 F
- Theatre Europe — 115 F
- They sold a million — 95 F
- Tour de France — 109 F
- Trading game — 86 F
- Trivia F — 79 F
- Turbo 10 — 249 F
- Turbo 20 — 229 F
- Turbo 40 — 330 F
- Turbo 50 — 389 F
- Vendredi 13 — 90 F
- Virgule junior — 262 F
- Way of the expl. fist — 71 F
- White lightning — 169 F
- Who dares win II — 82 F
- Wild ride — 71 F
- Wild west — 114 F
- William Wobboer — 108 F
- Winter games — 99 F
- Wizard — 114 F
- Wizard lair — 109 F
- Wizardry — 119 F
- World series baseball — 86 F
- Yabba dabba doo — 79 F
- Z — 87 F
- Zorro — 113 F

SPECTRUM

- 2112 — 79 F
- 3 weeks in paradise — 110 F
- 4 Protocole — 148 F
- 80 Gestion de stock — 136 F
- A view to a kill — 119 F
- Aladdins cave — 69 F
- Alien 8 — 99 F
- Arcade hall of fame — 103 F
- Archon — 126 F
- Art studio — 133 F
- Astro clone — 82 F
- Astronomer — 165 F
- Atlantis — 115 F
- Austerlitz — 110 F
- Balle de match — 110 F
- Battle for midway (F) — 120 F
- Battle of the planets — 96 F
- Beach head 2 — 85 F
- Big Ben strikes again — 69 F
- Blade runner — 89 F
- Bored of the rings — 99 F
- Bounty bob strikes back — 85 F
- Boxing — 76 F
- Brainstorm — 43 F
- Bridge Player 3 — 99 F
- Chess the turk — 62 F
- Cinq sur Cinq — 69 F
- Cobalt (F) — 85 F
- Codename mat II — 119 F
- Combat lynx (F) — 95 F
- Commando — 79 F
- Compilateur intégral — 225 F
- Computer hits 10 — 106 F
- Computer hits 6 — 88 F
- Confuzion — 95 F
- Cosmics war toads — 79 F
- Critical mass — 97 F
- D. Th Supertest — 89 F
- Dark star — 87 F
- Death wake — 79 F
- Diary of adrian mole — 99 F
- Directeur financier — 136 F
- Disks of death — 69 F
- Dynamite dan — 95 F
- Editor assembler — 99 F
- Elite — 96 F
- Endurance — 82 F
- Enigma force — 96 F
- Evil crown — 99 F
- Fighter pilot — 89 F
- Fighting warrior — 105 F
- Forbidden planet — 89 F
- Formula one — 98 F
- Franckie goes to Hollywood — 109 F
- Frank Br. Boxing — 79 F
- Geoff capes strongman — 82 F
- Gestion de fichier — 136 F
- Gestion de stock — 136 F
- Gladiateur — 89 F
- Gremlins — 99 F
- Gunfright — 99 F
- Gyron — 99 F
- Gyroscope — 82 F
- Hacker — 105 F
- Herbert's dummy run — 119 F
- High way encounter — 99 F
- Hyper sports — 89 F
- I of the mask — 95 F
- Impossible mission — 89 F
- Intern rugby — 82 F
- International karaté — 89 F
- Jet set willy — 75 F
- Juggernaut — 99 F
- Knight lore — 95 F
- Kong strikes back — 85 F
- La montagne magique — 109 F
- La quête du chevalier — 109 F
- La tombe du pharaon — 109 F
- La ville fantôme — 83 F
- Lazy jones — 85 F
- Le survivant (F) — 108 F
- Lode runner — 95 F
- Lord of the rings — 131 F
- Macadam bumper (F) — 140 F
- Machine code test tool — 84 F
- Marsport — 102 F
- Mester tool — 84 F
- Match day (Football) — 89 F
- Matchpoint (Tennis) — 85 F
- Metabolis — 75 F
- Micro scrabble — 250 F
- Microsapiens (F) — 125 F
- Mikie — 77 F
- Monopolic — 99 F
- Monty on the run — 82 F
- Mugsy — 81 F
- Never ending story — 102 F
- Night shade — 95 F
- Nomad — 75 F
- Now games — 119 F
- Now games 2 — 102 F
- Objectif elysée (F) — 111 F
- Panzadrome — 114 F
- Paws — 99 F
- Pole position — 95 F
- Profanation — 99 F
- Rambo — 79 F
- Red arrows — 99 F
- Riddler's Den — 86 F
- Robin of sherlock — 82 F
- Robin of sherwood — 115 F
- Rocky horror show — 94 F
- Roller coaster — 69 F
- Ruppert — 105 F
- Saboteur — 90 F
- Sabre wulf — 95 F
- Seas of blood — 99 F
- Shadow fire — 95 F
- Shadow of the unicorn — 163 F
- Sir Fred — 110 F
- Skool daze — 95 F
- Skyfox — 114 F
- Software star — 95 F
- Sorcery — 115 F
- Sorderons shadow — 105 F
- Souls of darcon — 99 F
- Southern belle — 99 F
- Spitfire 40 — 96 F
- Spy vs spy — 95 F
- Starion — 89 F
- Steve Davis Snooker — 85 F
- Sheevo's world — 79 F
- Sword and sorcery — 111 F
- Tauceti — 82 F
- Terror molinos — 105 F
- The hobbit — 165 F
- The rats — 105 F
- They sold a million — 95 F
- Think — 77 F
- Tomahaws — 99 F
- Trading game — 86 F
- Traffic 10 — 225 F
- Une affaire en or — 99 F
- Vox (F) — 160 F
- Way of the expl. fist — 99 F
- West banks — 76 F
- Wham for wham (music box) — 102 F
- Winter games — 77 F
- Wizard lair — 95 F
- World series baseball — 84 F
- World series basketb. — 82 F
- Xcel — 76 F
- Yie ar kung fu — 77 F
- Your health — 110 F
- Zorro — 85 F

AMSTRAD

- 1 Trucs, astuces pr CP — 149 F
- 2 Programmes Basic — 129 F
- 3 Basic au bout dgts — 149 F
- 4 Amstrad ouvre-toi — 99 F
- 5 Jeux av comment prog — 129 F
- 6 Bible du programmeur — 249 F
- 7 Langage machine — 129 F
- 8 Graphismes, sons CP — 129 F
- 9 Peeks, pokes CPC — 99 F
- 10 Livre lect. disq. — 149 F
- 11 Montage ext. périph. — 199 F
- 12 Livre CpM2-2 CpM — 149 F
- 13 Idées pour le CPC — 129 F
- 14 Routines Amstrad — 149 F
- 15 Bien débuter Cpc 61 — 99 F
- 16 Bible du 6128 — 199 F
- DDI 1 Firmware manuel — 245
- 3 D Boxing (D) — 169 F
- 3 D Grand Prix (D) — 169 F
- 3 D Megacode (D) — 234 F
- 3 D Stunt Rider (D) — 124 F
- 3D Voice chess (D) — 154 F
- A view to a kill (D) — 147 F
- Absurdity (F) (D) — 179 F
- Aide bureautique (D) — 190 F
- Airwolf (D) — 149 F
- Alex higgin's snooker (D) — 149 F
- Alien (D) — 125 F
- Amélie minuit (D) — 190 F
- Ams Golf (D) — 149 F
- Amsword (D) — 290 F
- Arganavis (D) — 124 F
- Atlantis (D) — 157 F
- Autoformat. Assembl. (D) — 265 F
- Bat. d'Angleterre (D) — 198 F
- Beach head (F) (D) — 169 F
- Biorythme (F) (D) — 159 F
- Blocus pour 8256 — 167 F
- Boxing (D) — 143 F
- Braxx bluff (D) — 125 F
- Bruce Lee (D) — 150 F
- Budget familial (D) — 138 F
- Cauldron (D) — 126 F
- Centre court tennis (D) — 125 F
- Codename mat (D) — 125 F
- Codename mat II (D) — 144 F
- Compilateur (D) — 315 F
- Computers hits 6 (D) — 135 F
- Cours de Basic (D) — 126 F
- Cours de Solfège (D) — 210 F
- Cub bert (D) — 94 F
- Cyrus chess (D) — 125 F
- D. Base 2 (D) — 790 F
- Dams (D) — 355 F
- Danstar (D) — 190 F
- Datafile II (D) — 129 F
- Datamat (D) — 405 F
- Decision maker (D) — 345 F
- Dernier métro (D) — 146 F
- Devpac (D) — 345 F
- Dossier G (D) — 157 F
- Dundarach (D) — 134 F
- Educatif 1 (D) — 269 F
- Educatif 2 (D) — 269 F
- Electro Freddy (D) — 125 F
- Entrepreneur (D) — 345 F
- Facturation (D) — 190 F
- Fantastic voyage (D) — 149 F
- Fighter pilot (F) (D) — 136 F
- Fighting warr. exp fist (D) — 200 F
- Forth (D) — 217 F
- Frank Br. boxing (D) — 145 F
- Glenn hoddle (D) — 118 F
- Graphic adv. creator (D) — 210 F
- Graphologie (D) — 157 F
- H Basic (D) — 253 F
- Harrier attack (D) — 125 F
- Hi rise (D) — 133 F
- Highway encounter (D) — 100 F
- Hunchback (D) — 125 F
- Hunter killer (D) — 125 F
- Jump jet (D) — 135 F
- Lazer Basic (D) — 192 F
- Le spectre d'anubis (D) — 146 F
- Logo (D) — 159 F
- Lords of midnight (D) — 135 F
- Loto (D) — 101 F
- Ludessin (D) — 162 F
- Macadam bumper (D) — 210 F
- Magic painter (F) (D) — 159 F
- Manager (D) — 210 F
- Marsport (D) — 143 F
- Masterfile (D) — 345 F
- Meurtre à gr. vitesse (D) — 215 F
- Meurtre sur l'Atlantique (D) — 251 F
- Microgéo (D) — 160 F
- Microgestion (D) — 179 F
- Micropen (D) — 580 F
- Microsrabble (D) — 295 F
- Mini office (D) — 102 F
- Mission delta (D) — 180 F
- Multiplan (D) — 498 F
- Mutant monty (D) — 123 F
- Orthogus (D) — 840 F
- Othello (D) — 94 F
- Pinball (D) — 197 F
- Poker (D) — 101 F
- Polyfichier (D) — 185 F
- Project planner (D) — 345 F
- Punchy (D) — 105 F
- Pyjamarama (D) — 125 F
- Raid (D) — 160 F
- Red arrows (D) — 135 F
- Reflexion (D) — 185 F
- Renégade (D) — 124 F
- Rocky horror show (D) — 121 F
- Roland Ahoy (D) — 149 F
- Roland goes digging (D) — 125 F
- Roland in the caves (D) — 149 F
- Roland in time (D) — 149 F
- Roland on the ropes (D) — 149 F
- Roland on the run (D) — 149 F
- Salut l'artiste (Dao) (F) (D) — 245 F
- Satellite warrior (D) — 122 F
- Screen designers (D) — 130 F
- Slapshot (D) — 139 F
- Sorcery plus (D) — 169 F
- Souls of darkon (D) — 143 F
- Space hawks (D) — 125 F
- Spannerman (D) — 149 F
- Splat (D) — 125 F
- Spy vs spy (D) — 143 F
- Star watcher (D) — 288 F
- Steve davis snooker (D) — 165 F
- Stock (D) — 190 F
- Subterranean (D) — 125 F
- Super paint (D) — 321 F
- Super pipeline II (D) — 125 F
- Supercopy (D) — 142 F
- T L L (D) — 134 F
- Take 5 (D) — 136 F
- Textomat (D) — 405 F
- The devils crown (D) — 130 F
- The quill (D) — 269 F
- They sold a million (D) — 180 F
- Triple pack (D) — 130 F
- Trivia (D) — 133 F
- Use it (D) — 133 F
- Ville infernale (D) — 142 F
- Warrior (D) — 149 F
- Who dares wins (D) — 143 F
- Wizard lair (D) — 133 F
- Working Backwards (D) — 143 F
- Yie ar kung fu (D) — 124 F
- 3 D Boxing — 120 F
- 3 D Grand Prix — 120 F
- 3D Invaders (D) — 91 F
- 3D Stunt Rider (D) — 109 F
- 3D Voice chess (D) — 133 F
- A view to a kill — 115 F
- Absurdity (F) — 135 F
- Admiral graf spee — 91 F
- Affaire en or — 146 F
- Aide bureautique — 138 F
- Air traffic control — 105 F
- Airwolf — 99 F
- Alladins cave — 78 F
- Alex higgin's world pool — 93 F
- Alex higging's snooker — 105 F
- Alien — 93 F
- Alien 8 — 99 F
- Alien break-in — 85 F
- Amicalc — 228 F
- Amelie minuit — 119 F
- American football — 91 F
- Amlettres — 126 F
- Amsgolf — 91 F
- Amstradivarius — 118 F
- Amstral — 101 F
- Amsword (F) — 245 F
- Analyse d'un bilan — 125 F
- Android 2 — 95 F
- Animal végétal minéral — 99 F
- Argo navis — 76 F
- Artist. sprite designers — 99 F
- Astro attack — 91 F
- Atlantis — 115 F
- Atom smasher — 91 F
- Autoform. à l'assemb. — 157 F
- Azimuth head align. tape — 99 F
- Backgammon — 89 F
- Balle de match — 125 F
- Battle beyond stars — 119 F
- Battle for Britain — 120 F
- Battle for Midway (F) — 115 F
- Beach head (D) — 95 F
- Biorythme (F) — 108 F
- Blockbusters — 76 F
- Blagger — 92 F
- Boulderdash — 109 F
- Bounty bob str. back — 103 F
- Boxing — 99 F
- Braxx bluff — 115 F
- Brian jack superstar — 99 F
- Brian bloodaxe — 119 F
- Bridge — 111 F
- Bridge it — 91 F
- Bruce Lee — 110 F
- Budget familial — 103 F
- Bugs buster — 121 F
- Bulls eye — 86 F
- Business — 159 F
- Cauldron — 86 F
- Cavers of Mars — 69 F
- Center court tennis — 99 F
- Challenger — 119 F
- Chirologie — 119 F
- Chuckie egg — 95 F
- Chuckie egg 2 — 92 F
- Classic adventure — 91 F
- Classic racing — 91 F
- Cluedo — 96 F
- Cobra — 109 F
- Code name mat II — 109 F
- Code name mat — 91 F
- Coloric — 104 F
- Combat lynx (F) — 125 F
- Compilateur — 225 F
- Computers hits 10 — 99 F
- Confuzion — 95 F
- Cours de Basic — 103 F
- Cours de Solfège — 183 F
- Crayon optique — 290 F
- Crasy golf — 91 F
- Cup bert — 75 F
- Cyrus chess — 120 F
- D. Th Supertest — 79 F
- D.A.O. — 109 F
- D. Th Decathlon — 95 F
- Dactylogr. méthode pitma — 91 F
- Dames — 108 F
- Dams — 265 F
- Damstar — 103 F
- Dark star — 95 F
- Data base — 135 F
- Datafile II — 129 F
- Death wake — 79 F
- Defend or die — 95 F
- Dernier métro — 119 F
- Detective — 99 F
- Devpac — 290 F
- Devpac — 225 F
- Diary of adrian mole — 99 F
- Discal — 115 F
- Dopple ganger — 115 F
- Dossier G — 115 F
- Dragon torc — 97 F
- Dragons gold — 91 F
- Dundarach — 109 F
- Duplic — 115 F
- Dynamite dan — 82 F
- Easi amscalc (F) — 245 F
- Easy writer — 99 F
- Eden blues — 126 F
- Educatif 1 — 108 F
- Educatif 2 — 108 F
- Educatif 3 — 108 F
- Educatif 4 — 108 F
- Educatif 5 — 108 F
- Electro Freddy — 91 F
- Elidon — 115 F
- Etude des coniques — 99 F
- Everyone's a wally — 109 F
- Fighter pilot — 85 F
- Fighting warrior — 77 F
- Force 4 — 109 F
- Formula one — 89 F
- Franck Br. Boxing — 95 F
- Frankenstein — 115 F
- Fruit machine — 99 F
- Fruty franck — 83 F
- Galaxia — 69 F
- Gate crasher — 99 F
- Genesis — 102 F
- Geoff capes strongman — 92 F
- Ghostbusters (F) — 105 F
- Gilligan's gold — 89 F
- Gleen hoddle — 91 F
- Graphic adventure creator — 170 F
- Graphologie — 129 F
- Gremlins — 105 F
- Gutter — 108 F
- Gyroscope — 89 F
- H Basic — 234 F
- Hacker — 92 F
- Hard hat mack — 119 F
- Harrier attack — 91 F
- Haunted hedges — 91 F
- Herberts dummy run — 106 F
- Hi rise — 92 F
- Highway encounter — 76 F
- Histo quizz — 109 F
- Hold up — 108 F
- Hollywood palace — 115 F
- Home budget — 165 F
- Huntchback — 75 F
- Huntchback II — 95 F
- Hunter killer — 91 F
- Hyperspace 4 — 109 F
- Hypersports — 86 F
- Initiation au Basic (F) — 245 F
- Jet set willy — 89 F
- Jeu de marelle — 117 F
- Joyaux de babylone (F) — 99 F
- Juggernaut — 89 F
- Jump jet — 105 F
- Key factor — 105 F
- Knight lore — 95 F
- Kong strikes back — 95 F
- L'apprenti sorcier — 99 F
- L'ardoise magique — 91 F
- L'horloger 1 — 99 F
- L'horloger 2 — 99 F
- La course à la boussole — 99 F
- Laserwarp — 91 F
- Le financier — 72 F
- Le géographe — 99 F
- Le pendu — 99 F
- Le spectre d'Anubis — 119 F
- Le survivant (F) — 108 F
- Le tigre et la chèvre — 117 F
- Les chiffres magiques — 91 F
- Les lettres magiques — 99 F
- Light pen — 205 F
- Logiforme — 120 F
- Logiphrase — 120 F
- Lords of midnight — 95 F
- Lords of the rings — 130 F
- Loto — 72 F
- Ludessin — 141 F
- Macadam bumper — 140 F
- Maestro — 253 F
- Magic painter (F) — 108 F
- Manager — 140 F
- Manic miner — 99 F
- Marsport — 102 F
- Master of the lamps — 105 F
- Masterfile — 290 F
- Match day — 79 F
- Megacode — 159 F
- Meurtre à grande vitesse — 180 F
- Meurtre sur l'Atlant. — 198 F
- Micro scrabble — 250 F
- Microgéo — 115 F
- Microgestion — 129 F
- Microsapiens — 120 F
- Mille bornes — 119 F
- Millionnaire — 119 F
- Mindshadow — 99 F
- Mini office — 105 F
- Minifile — 149 F
- Mission delta — 108 F
- Mission detector — 109 F
- Monopolic — 117 F
- Montségur — 117 F
- Mordon's quest — 77 F
- M' Wong's loopy laundry — 91 F
- Music maestro — 129 F
- Mutant monty — 91 F
- Never ending story — 102 F
- Night boosters — 109 F
- Night shade — 100 F
- Obsidian — 79 F
- Oh mummy — 91 F
- On the run — 125 F
- Ordi tiercé — 115 F
- Orthogus — 840 F
- Othello — 75 F
- Paws — 105 F
- Pinball — 140 F
- Playbox — 89 F
- Poker — 72 F
- Polyfichier — 144 F
- Project future — 119 F
- Psychedelia — 105 F
- Punchy — 93 F
- Pyjamarama — 99 F
- Quack a jack — 91 F
- Raid ! — 95 F
- Red arrows — 99 F
- Red moon — 98 F
- Renegate — 89 F
- Revisions maths — 273 F
- Robin of sherwood — 119 F
- Rocco — 105 F
- Rock raid — 85 F
- Rocky horror show — 99 F
- Roland ahoy — 99 F
- Roland goes digging — 99 F
- Roland goes square bashing — 99 F
- Roland in the caves — 91 F
- Roland in time — 99 F
- Roland on the ropes — 99 F
- Roland on the run — 99 F
- Sabre wulf — 82 F
- Salut l'artiste (Dao) — 185 F
- Satelite warrior — 99 F
- Seas of blood — 99 F
- Semdraw — 179 F
- Semdraw (D) — 229 F
- Sir Lancelot — 95 F
- Skyfox — 114 F
- Slapshot — 99 F
- Smugglers cove — 85 F
- Sorcery — 140 F
- Souls of darcon — 92 F
- Southern belle — 86 F
- Space hawks — 91 F
- Space moving — 224 F
- Space wolf — 106 F
- Spannerman — 91 F
- Spitfire — 98 F
- Splat — 99 F
- Spy vs spy — 102 F
- Star commandos — 99 F
- Star strike — 85 F
- Starion — 98 F
- Steve davis snooker — 89 F
- Stock market — 99 F
- Stangeloop — 98 F
- Stress — 109 F
- Strip poker — 105 F
- Subterranean stryker — 93 F
- Super pipeline II — 95 F
- Supercopy — 109 F
- Supersleuth — 86 F
- Sweesvos world — 96 F
- T L L — 76 F
- Tales of arabian night — 99 F
- Tank buster — 95 F
- Tascopy — 179 F
- Tascopy (D) — 229 F
- Tasprint — 179 F
- Tasprint (D) — 229 F
- Tasword (Disk) — 249 F
- Tasword (K7) — 199 F
- Teach yourself basic — 201 F
- Terror molinos — 82 F
- Test match — 95 F
- The devils crown — 108 F
- The galactic plague — 91 F
- The hobbit — 165 F
- The illustrator — 205 F
- The quill — 175 F
- The scout steps out — 93 F
- Theatre europe — 95 F
- They sold a million — 120 F
- Traceur surface — 72 F
- Tripods — 85 F
- Trivia (F) — 82 F
- Turbo — 117 F
- Turtle graphic vision — 103 F
- Tyrann — 149 F
- Use it — 109 F
- Ville infernale — 109 F
- Warlord — 99 F
- Warrior — 129 F
- Way of exploding fist — 71 F
- Winter sports — 96 F
- Wizard lair — 109 F
- Wo dares wins — 77 F
- World series baseball — 61 F
- Xanagams — 89 F
- Yie ar kung fu — 90 F
- Your health — 110 F
- Zorro — 103 F

Z X 81

- 3D Formule 1 (F) — 65 F
- Budget familial (F) — 82 F
- Casse briques (F) — 65 F
- Chiromancie (F) — 73 F
- Cobalt (F) — 82 F
- Graphix 81 (F) — 129 F
- Panique (F) — 65 F
- Rigel (F) — 82 F
- Scorpirus (F) — 65 F
- Surfix — 108 F
- Zxtri (F) — 65 F

ORIC

- Origraph (D) — 262 F
- 1815 — 129 F
- 3 D Maze — 71 F
- 3 D Oxo bg — 71 F
- A view to a kill — 99 F
- Affaire en or — 126 F
- Aot cybermen — 71 F
- Atlantis — 115 F
- Basic turbo — 119 F
- Budget familial — 119 F
- Bugs buster — 104 F
- Businessman — 126 F
- Candy hang — 71 F
- Challenger — 119 F
- Chess — 87 F
- Cite maudite (F) — 125 F
- Compilateur grap. — 225 F
- Cours de solfège — 183 F
- Cribage — 62 F
- Crypt show — 89 F
- Cubi — 82 F
- Damsel in distress — 92 F
- Dambuster — 81 F
- Don't press letter — 81 F
- Don juan et dragueurs (F) — 111 F
- Dossier G — 115 F
- Durendal — 109 F
- Draughts — 71 F
- Fantasy — 62 F
- Formule 1 — 119 F
- Frigate commander — 62 F
- Genésis — 62 F
- Ghost gobbler — 71 F
- Green cross toad — 71 F
- Gubbie — 76 F
- Hades (F) — 225 F
- Hunchback — 70 F
- Hyperspace 4 — 109 F
- Invaders — 71 F
- Island of death — 78 F
- Le dernier métro — 119 F
- Le spectre d'Anubis — 119 F
- Macadam bumper (F) — 144 F
- Meurtre à gr. vitesse — 149 F
- Microgéo — 115 F
- Millionnaire (F) — 95 F
- Mission Delta (F) — 86 F
- Monopolic — 129 F
- Montségur — 117 F
- Mots croisés — 122 F
- M' Wimpy — 70 F
- Objectif Élysée (F) — 129 F
- Ordi tierce — 119 F
- Origraph — 122 F
- Pinball — 119 F
- Planète bleue — 10 9F
- Playground 21 — 82 F
- Polyfichier — 149 F
- Probe 3 — 71 F
- Rdv terreur (F) — 86 F
- Reverse — 62 F
- Saga — 130 F
- Space wall — 55 F
- Stress — 109 F
- Superfruit — 62 F
- Terminus (F) — 95 F
- The quill — 154 F
- Tortue logic — 135 F
- Trésor du pirate — 90 F
- Triathlon (F) — 135 F
- Trick shot — 71 F
- Tyrann — 149 F
- World war 3 — 84 F
- Xenon 1 — 81 F
- Xenon 3 — 81 F
- Zebbie — 71 F
- Zorgons revenge — 81 F

THOMSON

- Dieux du stade (D) — 155 F
- Karaté To 9 (D) — 188 F
- Affaire en or — 146 F
- 1815 — 135 F
- Beach head Mo5, To7 9 — 160 F
- Biorythme (F) — 108 F
- Blitz (Mo5) — 490 F
- Blitz (To7, To9) — 490 F
- Budget familial — 138 F
- Bugs buster — 104 F
- Cartoon maker — 140 F
- Château de la mort — 101 F
- Choplifter — 345 F
- Choplifter (To7, To9) — 345 F
- Colorcalc (MO 5) — 990 F
- Conjugaison — 101 F
- Cours de Solfège MO 5 — 183 F
- Cours de solfège TO 7 — 183 F
- Course auto (F) — 108 F
- Cuisine française — 142 F
- Debug — 160 F
- Educatif 2 — 108 F
- Educatif 5 — 108 F
- Football (Mo5, To7) — 144 F
- Football Loto (Mo5, To7) — 119
- Géomancie — 103 F
- Graphologie — 115 F
- Histoire de théâtre — 121 F
- Lasa — 310 F
- Le tigre et la chèvre — 117 F
- Loto — 117 F
- Malette (TO 9, TO 7) — 1490 F
- Meurtre à gr. vitesse — 149 F
- Mille bornes — 138 F
- Millionnaire (F) — 125 F
- Miner (Mo5) — 345 F
- Miner (To7, To9) — 345 F
- Mission delta (F) — 162 F
- ML 1 — 189 F
- Monopolic — 150 F
- Numéro 10 (Mo5, To7) — 195 F
- Ordi-tiercé — 119 F
- Pack jeux — 266 F
- Pascal base — 179 F
- Romulus Rome et moi — 117 F
- Stress — 109 F
- Super business (To9) — 590 F
- Tablo 5 (F) — 225 F
- Thershold (Mo 5) — 345 F
- Threshold (To7, To9) — 345 F
- Trésor du pirate — 104 F
- Tyrann (MO5) — 149 F
- Tyrann (TO7) — 149 F
- Vox (F) — 160 F
- World war 3 — 96 F

MSX

- 3D Knock out — 79 F
- 737 Flight simulator — 126 F
- A view to a kill — 110 F
- ALien 8 — 103 F
- Battle of Midway — 102 F
- Binary land — 82 F
- Blagger — 99 F
- Board games 1 — 54 F
- Boardello — 99 F
- Booga boo (F) — 105 F
- Boulderdash — 99 F
- Brian jack superstar — 115 F
- Bridge — 86 F
- Buster bloc — 67 F
- Buzz off — 99 F
- Challenger (F) — 119 F
- Chuckie egg — 95 F
- Classic adventure — 93 F
- Computer hits 6 — 69 F
- Contract bridge — 115 F
- Cours de Solfège — 183 F
- Casy golf — 89 F
- Cribbage — 85 F
- Decathlon (F) — 125 F
- Dissert 1 prog. — 196 F
- Dissert phase 2 — 196 F
- Dog fighter — 92 F
- E. Kidds jump challenge — 115 F
- Eric and the floaters — 85 F
- Flight deck — 130 F
- Flight path 737 — 105 F
- Ghostbusters (F) — 125 F
- Hunchback — 99 F
- Jet bomder — 130 F
- Jet set willy — 99 F
- Jet set willy II — 82 F
- Jumpjet — 102 F
- Knight lore — 103 F
- Kubus — 87 F
- Lazy jones — 95 F
- Le dernier métro — 119 F
- Manic miner — 99 F
- Master of the lamps — 125 F
- Music maestro — 59 F
- Mutant monty — 73 F
- MX Base — 250 F
- MX Calc — 250 F
- MX Fonction — 250 F
- MX Graph — 250F
- MX Stat — 250 F
- MX Stock — 250 F
- MX Text pro — 250 F
- North sea helicopter — 96 F
- Oh mummy — 109 F
- Pastfinder — 99 F
- Pack vie pratique — 170 F
- Pitfall II (F) — 125 F
- Psychedelia — 65 F
- Red moon — 71 F
- Slapshot — 92 F
- Snowball — 115 F
- Sorcery — 97 F
- Star seeker — 98 F
- Super chess — 109 F
- Super jeu — 125 F
- The hobbit — 165 F
- The snowman (F) — 109 F
- The wreck — 154 F
- X 07 Com — 273 F

ATARI

- Livre Lang. Atar — 149 F
- Ballblazer (D) — 128 F
- Beach head (F) (D) — 148 F
- Blue max 2001 (D) — 146 F
- Boulderdash (D) — 131 F
- Eidolon (D) — 143 F
- Conan (F) (D) — 160 F
- Electra glide (D) — 122 F
- F 15 Stike eagle (D) — 171 F
- Fighter pilot (D) — 99 F
- Flip'n flop (D) — 131 F
- Ghostbusters (D) — 128 F
- Graphix I (D) — 231 F
- Graphix II (D) — 231 F
- Hacker (D) — 128 F
- Great american road race (D) — 139 F
- Hulk (D) — 95 F
- Jump jet (D) — 120 F
- Karateka (D) — 279 F
- Koronis krift (D) — 128 F
- Mediator (D) — 124 F
- Mercenary (D) — 118 F
- Mig alley ace (D) — 163 F
- Pole position (D) — 146 F
- Print shop (D) — 278 F
- Realm of impossibility (D) — 148 F
- Rescue on fractalus (D) — 128 F
- Smash hits vol. 4 (D) — 142 F
- Spider man (D) — 95 F
- Spu hunter (D) — 146 F
- Spy vs spy (D) — 131 F
- Spy's demise (D) — 149 F
- Strip poker (D) — 163 F
- Summer games (D) — 139 F
- Super zaxxon (D) — 145 F
- Tapper (D) — 146 F
- Tigers in snow (D) — 146 F
- Up'n down (D) — 149 F
- Zorro (D) — 143 F
- Air wolf — 86 F
- Archon — 125 F
- Attack of the mutant cameis — 119 F
- Ballblazer — 110 F
- Beamrider (Cart) — 195 F
- Blue max 2001 — 99 F
- Boulderdash — 109 F
- Bounty bob str. back — 95 F
- Bruce Lee (F) — 125 F
- Caverns of Kafka — 95 F
- Colourspace — 119 F
- Decathlon (F) — 125 F
- Dig dug — 103 F
- Dropzone — 121 F
- Electra glide — 91 F
- Encounter — 99 F
- F 15 Strike eagle — 145 F
- Fighter pilot — 84 F
- Flip'n flop (cart) — 131 F
- Forbidden forest — 95 F
- Fort apocalypse — 99 F
- Ghost chaser — 99 F
- Ghostbusters (VCS 2600) — 160 F
- Goonies — 100 F
- Gremlins — 91 F
- Hacker — 110 F
- Hard hat mack — 113 F
- Hero (Cart) — 198 F
- Hulk — 126 F
- Jump jet — 100 F
- Mediator — 96 F
- Melt down — 99 F
- Mercenary — 102 F
- Mig alley ace — 99 F
- Miner 2049 — 145 F
- M' Do — 99 F
- Nato commander — 99 F
- One on one — 113 F
- Pac man — 99 F
- Pixstick — 323 F
- Pole position (F) — 99 F
- Rescue on fractalus — 99 F
- Road race — 110 F
- Smash hits 4 — 101 F
- Smash hits vol. 1 — 165 F
- Vol. 2 165 F — Vol. 3 165 F
- Solo flight — 135 F
- Space shuttle (F) (K7) — 125 F
- Spider invasion — 120 F
- Spiderman — 127 F
- Spitfire ace — 99 F
- Spy hunter — 103 F
- Spy vs spy — 108 F
- Spy vs spy 2 — 96 F
- Spy's demise — 115 F
- Super zaxxon — 99 F
- Tapper — 103 F
- Théatre Europe — 102 F
- Up'n down — 99 F
- Whirlinurd — 135 F
- Zaxxon (F) — 145 F
- Zorro — 103

APPLE II

- Colossus chess (D) — 287 F
- Designer's pencil (F) (D) — 249 F
- Ghostbusters (F) (D) — 249 F
- Hero (F) (D) — 249 F
- Pitfall II (F) (D) — 249 F
- Space shuttle (F) (D) — 249 F
- Summer games II (F) (D) — 249 F
- The Ir. sanction (F) (D) — 249 F
- Winter games (D) — 243 F
- Cours solfège Apple (D) — 231 F
- Spider invasion — 120 F

ATARI 520 ST

- Nouvel Atari St — 129 F
- Brataccus (D) — 384 F
- Degas (D) — 384 F
- K Seka (D) — 305 F
- K Spread (D) — 186 F
- Kram (D) — 261 F
- M. Disk (D) — 242 F
- Biorythme — 179 F
- Lands of havoc — 206 F

ELECTRON

- Beach head — 88 F
- Hunchback — 88 F

DRAGON

- Hunchback — 88 F
- Adventure quest — 109 F
- Cube informatique — 243 F
- Anglais 1 — 172 F
- Anglais 2 — 172 F

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY

★ **UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS** ★ **(1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.**

TITRES	
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Téléphone .... • Carte de fidélité N° ....

Ordinateur ☐ C 64 ☐ Spectrum ☐ Amstrad ☐ Thomson mo5
☐ Oric Atmos ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ Atari ☐ Apple II

Je joins ☐ Chèque bancaire
☐ Mandat lettre ☐ Contre rembours. (Ajouter 15 F de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA ☐ EC Master Card ☐ American Express ☐ Crédit Agricole

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration ../.. Signature (Obligatoire)

(1) vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit — Livraison sous 48 h pour tous les produits en stock — Tous nos logiciels sont garantis un an — Revendeurs, Clubs, nous consulter !

NOUVEAU — **COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"**
☎ 99 08 83 54 et 99 08 83 17
de 9 à 19 heures

Pour l'étranger : 35 Francs de port.



Au paradis rien ne manque.
AMSTRAD a tout donné à ses deux ordinateurs vedettes : une unité centrale puissante et compacte, un clavier professionnel, un lecteur rapide intégré, un écran graphique et un prix... AMSTRAD.
Vous branchez, ça marche. Des centaines de programmes sont à votre disposition.

Pour jouer, pour étudier, pour travailler ou pour programmer.
Plus de 500 000 AMSTRAD ont été vendus dans le monde en tout juste un an.
C'est le plus grand succès dans toute l'histoire de la micro.
Vous aussi, entrez librement dans le paradis informatique AMSTRAD, et laissez la télé familiale aux fans de Dallas.

PARADIS DES MORDUS

CPC 6128 COMPLET 4490 F **

* CPC 464 (64 Ko, lecteur cassette)
– avec moniteur monochrome : 2690 F ttc
– avec moniteur couleur : 3990 F ttc

** CPC 6128 (128 Ko, lecteur disquette, CP/M+)
– avec moniteur monochrome : 4490 F ttc
– avec moniteur couleur : 5990 F ttc.



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 464 et le CPC 6128

nom : ____________________

adresse : ____________________

____

Renvoyez ce coupon à Amstrad France,
BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Ti 29

Mendès-France. M.C

LE MORDANT INFORMATIQUE.

Tandon d'Achille?



Tandon, un très grand de l'informatique « pro », attaque l'Europe sous son nom et à des prix cassés

Le thème de la guerre des constructeurs est sans cesse rabâché. Et pourtant! Il reste toujours d'actualité. Les directeurs du marketing ne cessent de susurrer dans l'oreille de journalistes complaisants que le marché est invraisemblable, que nombreux sont les appelés et bien peu sont les élus, que les faillites retentissantes arrivent. Les survivants se compteront sur les doigts d'une main. Ils ont raison, c'est sûr. Même si les avis divergent sur les noms des sacrifiés (toujours le concurrent), et si la date de l'apocalypse recule de jour en jour.
Le phénomène est connu dans le domaine de la micro-familiale. La micro professionnelle n'y échappe pas.
Dernier « coup » dans le petit monde du compatible : l'arrivée du géant Tandon. Arrivée d'autant plus remarquée que Tandon existe depuis plus d'un an sur le secteur du compatible, mais sous d'autres noms, comme Tandy (aux Etats-Unis) ou Victor (en France). Tandon, c'est la réussite à l'américaine, le conte de fée à la sauce yankee. Jugi Tandon, d'origine indienne, chairman de la société qui porte son nom, est parti de rien. Enfin, de presque rien. Ingénieur en électronique à Berkeley ; il crée sa société « dans un garage », en 1976. Un an plus tard, il a pris la moitié du marché mondial de la tête de lecture pour lecteurs de disquettes. En 1979, il se lance dans la fabrication de lecteurs, avec la même réussite. En 1985, c'est le saut dans la construction d'un compatible. Avec une ambition à la hauteur des réussites antérieures : entrer dans le tiercé gagnant des fabricants de micro-informatique professionnelle. Michel Fromont, vice-président et responsable du marketing, argumente : *« Nous possédons une maîtrise technologique sans pareille. Nous construisons entièrement nos ordinateurs, à l'exception des moniteurs et des claviers. La fabrication des floppy de A à Z nous a donné une solide expérience. Nous maîtrisons parfaitement la technologie et les coûts. L'intégration verticale nous permet de vendre à des prix très bas, tout en laissant des marges confortables aux revendeurs, et en gagnant nous-mêmes de l'argent. Notre concurrent Compacq, par exemple, s'asphyxie avec des coûts trop élevés. Qu'I.B.M. baisse ses prix de 10 %, et Compacq ne peut plus suivre sans perdre de l'argent. »*
Pour mettre le maximum d'atouts dans sa poche, Tandon a débauché, à prix d'or, des grosses de têtes de la Silicon Valley, comme Chuck Peddle, et le trio responsable de l'*I.B.M. PC*. Excusez du peu. En Europe Tandon se distribue donc sous son propre nom, tout en continuant à vendre des machines à d'autres sociétés. Aux Etats-Unis, seul ce dernier procédé est retenu. *« Nous espérons réaliser en 1986 cinquante pour cent de notre chiffre d'affaires dans la vente de micro-ordinateurs. Il est évident que si nous échouons, c'est la société dans son ensemble qui périra. Mais Jugi est joueur, il est suffisamment riche pour aller se retirer aux Bahamas. S'il prend encore des risques, c'est pour s'amuser. »* Les responsables de Tandon croient, ou font mine de croire, au succès de leurs micros, 100 % compatibles, du *PC* avec floppy, au *XT* avec disque dur 30 megas. Que Dieu les entendent. Mais les places sont très, très chères, dans un marché où les prix le sont, eux, de moins en moins.

Meurtre sur l'Atlantique

Toujours plus fort. Dans la veine de *Meurtre à Grande Vitesse* Cobra Soft récidive avec une enquête policière sur fond des années folles. Trente minutes pour éplucher le dossier d'enquête génialement réalisé. Tout y est : révélateur d'encre sympathique, codes secrets, petits mots doux ou encore la cordelette du crime. C'est grisant. L'intrigue ficelée de main de maître met en scène plus de quarante personnages que l'on pourra interroger à loisir. Certains personnages n'accepteront de parler qu'une fois l'enquête avancée. Jugez sur pièce : Philippe de Lavallière, as de l'aviation en route pour un nouveau record, est retrouvé mort à bord du Bourgogne. Trois autres passagers ont disparu. La tension est à son comble à bord du paquebot.



Nous sommes en 1937, les rumeurs de guerre s'amplifient en Europe. L'enquête se déroule à bord du navire, microcosme de la société de l'époque : savants nazis, stars éternelles, chefs d'orchestre et femmes de chambre légères. D'autant que ça peut rapporter gros : une croisière pour deux en Méditerranée. Les quarante-deux questions vous indiquent la marche à suivre. Espionnage, secrets brûlants sur les toutes premières recherches en informatique, humour. Le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques. *Tilt* mènera l'enquête à fond dans le prochain numéro. Seule la version *Amstrad* existe pour le moment. D'autres versions sont prévues : *Thomson, Commodore, Spectrum, Oric.* (Cobra Soft. Cassette, 220 francs, disquette 279 francs)

Le créateur du mois : Guy Claustre

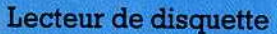

Photo Patrice Desmedt

Drôle de pedigree pour Guy Claustre : trente-neuf ans, Officier contrôleur de circulation aérienne, douze ans de contrôle des routes aériennes derrière lui, et quatre comme membre du groupe Casimathis (Conception Automatisée de Simulation d'Athis-Mons). Ce groupe a mis au point un système de conception de simulation de contrôle aérien, qui permet aux élèves de s'exercer dans des conditions identiques à celles de la réalité. C'est à la suite de cette réalisation exceptionnelle que les responsables de Vifi-Nathan ont demandé à Guy Claustre, Michel Farraut, Alain Mousset et Christian de Stanski de réaliser l'analyse d'un logiciel de simulation sur **TO7/70 : Contrôle aérien.**

« C'est avant tout un travail d'équipe, *insiste Guy Claustre.* Nous avons tous les quatre la même qualification et la même expérience. Notre principale préoccupation a été de ne pas tomber dans le piège du jeu. *Contrôle aérien* n'est pas un jeu. C'est une simulation très proche de la réalité, où tous les paramètres sont respectés. Et pour être certain de ne pas assister à une utilisation détournée, le logiciel s'arrête dès qu'il y a « air miss », c'est à dire un risque de collision dû à un non-respect des distances de sécurité. »
Sécurité. Le maître mot des « aiguilleurs du ciel ». Elle passe avant toute autre considération. Le métier de contrôleur est nerveusement très éprouvant. **« Parfois, on se rend compte soudain que deux avions sont sur une route de collision. Le cœur passe immédiatement à plus de cent cinquante. Cela ne dure que quelques secondes, le temps de donner les ordres aux commandants de bord pour reprendre les marges de sécurité. »**
Lorsque Guy Claustre parle du contrôle, on sent très nettement la passion. Et c'est vrai que l'écrasante responsabilité supportée par le contrôleur va de pair avec de grandes satisfactions. **« Il arrive que l'on se dise : je n'ai vraiment pas perdu ma journée ! Une fois par exemple, je reçois un appel de détresse d'un petit avion de tourisme, perdu dans le brouillard. Le pilote était complètement affolé, incapable de se stabiliser en vol horizontal. Heureusement, il possédait un pilote automatique et une "boîte miracle", qui nous permet de localiser précisément l'appareil, y compris avec son altitude. J'ai réussi à le poser à Orly. Le pilote en a été quitte pour une bonne amende, car Orly est interdit aux avions de tourisme. Quelques jours plus tard, il est venu nous voir en salle de contrôle avec une caisse de champagne...**

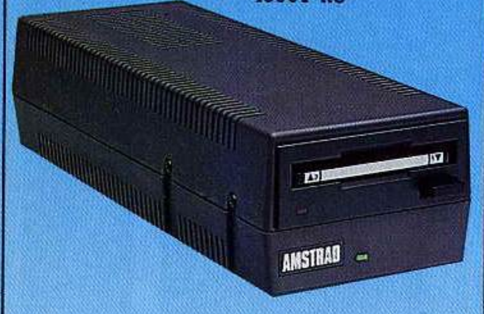
PÉRIPHÉRIQUES AMSTRAD

LE PARADIS DES MORDUS



Lecteur de disquette

(3 pouces, 170 Ko par face):
– DDI-1 avec interface pour CPC 464 ou CPC 664: **1990 F ttc**
– FD-1 second lecteur pour CPC 464, 664 et 6128: **1590 F ttc**



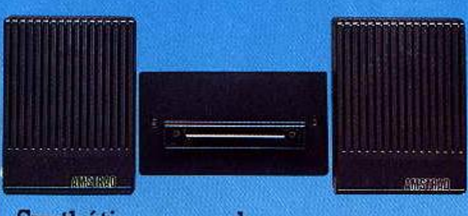
Interface RS 232 C

L'accès au monde des télécommunications (Minitel, serveur, etc.).
Pour CPC 464, CPC 664 et CPC 6128: **590 F ttc**



Imprimante DMP 2000

Imprimante qualité courrier pour CPC 464, 664 et 6128. 90 polices, 20 à 100 caractères/seconde, alimentation feuille à feuille ou en continu: **2290 F ttc**



Synthétiseur vocal

Faites parler votre CPC 464 ou 664: **390 F ttc**



Crayon optique

Le dessin direct pour tous les modèles avec moniteur couleur: **290 F ttc** avec logiciel graphique



Joystick

Pour piloter tous vos jeux: **149 F ttc**

Souris AMSTRAD

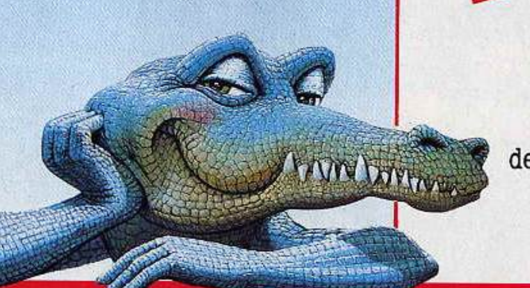
Le dessin souris et la gestion rapide du curseur pour CPC 464, 664 et 6128: **690 F ttc**



Adaptateur Péritel

Pour profiter des couleurs de votre téléviseur avec les versions monochromes.
MP 1 pour CPC 464: **390 F ttc**
MP 2 pour CPC 664 et 6128: **490 F ttc**





NOUVEAU

Multiplan, le tableur bien connu de Microsoft, disponible pour le PCW 8256 et le CPC 6128 à un prix Amstrad 498 F TTC

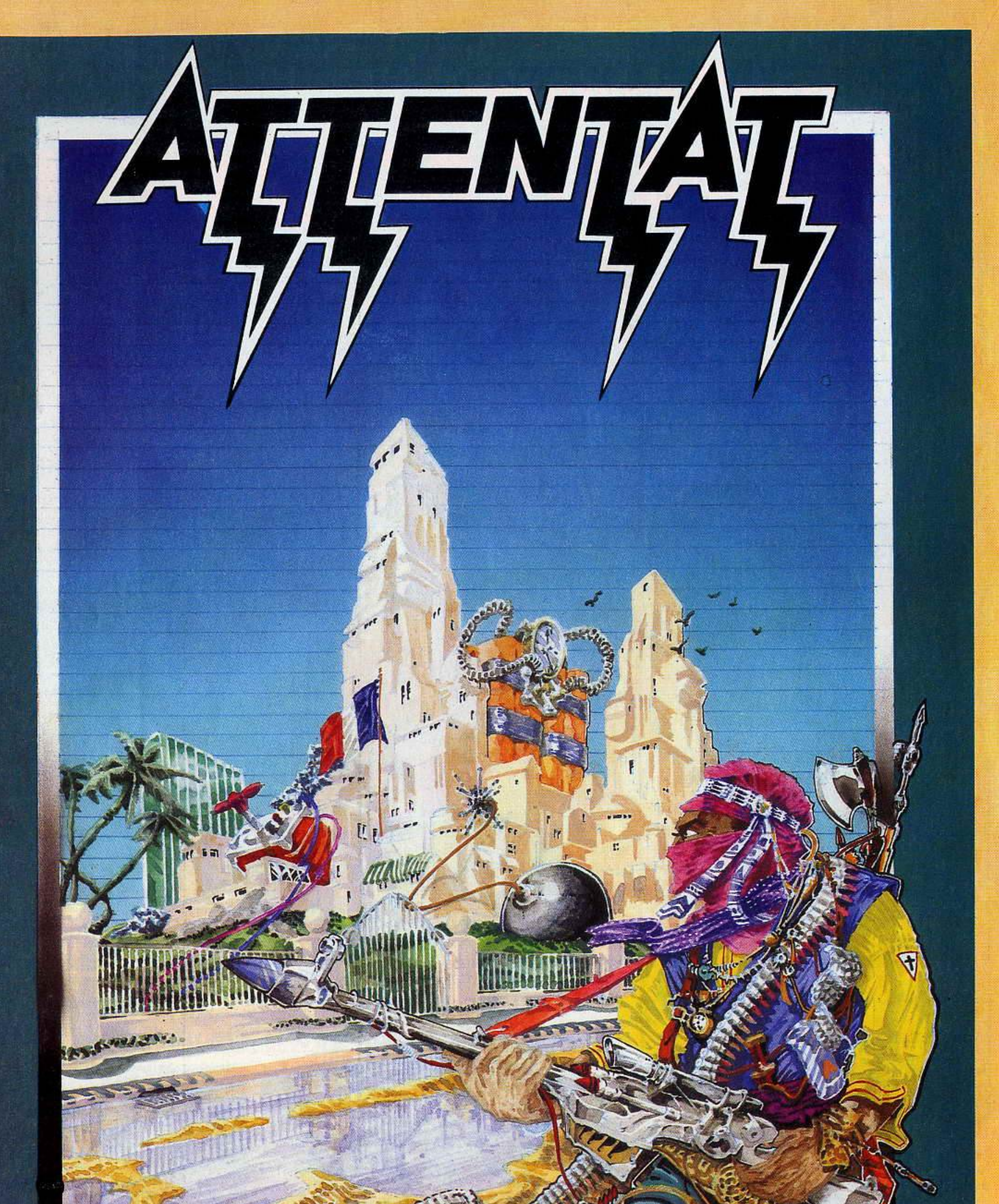
D Base II, le système de base de données relationnelle très performant qui vous permettra de construire tous vos fichiers pour 790 F TTC.



AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE.

Mendes-France. M C



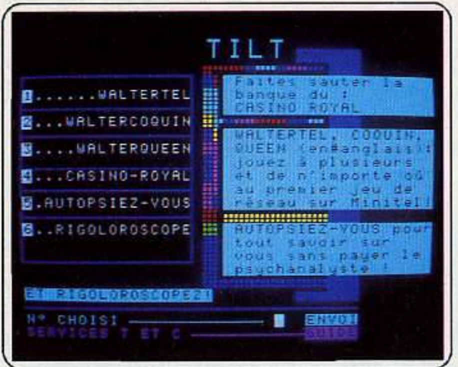
RAINBOW PRODUCTION

AMSTRAD CPC 464·664·6128


PREPAREZ-VOUS AU COMBAT
DE VOTRE VIE; VOUS ETES
KUNG-FU MASTER
COMMODORE
64/128
Le SEUL jeu des arts de
la guerre que VOUS avez
toujours désirés
TAPE
£9.95
DISK
£14.95
DATA EAST
U.S. GOLD
All American Software
KUNG-FU MASTER
KUNG-FU MASTER
Le jeu vidéo OFFICIEL à introduction de pièces
Traversez le temple des sorciers pour sauver la belle jeune filles; attention aux acolytes qui brandissent des armes; exterminez les gardiens mortels des cinq étages. Votre propre défense ne tient qu'à votre habileté dans les arts de la guerre.
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES
MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
(93) 455712



Funitel



Tilt

Mini mini Minitel

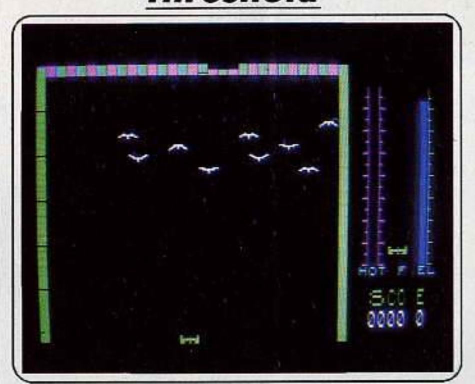
Ils font fureur et gagnent des millions. Difficile de les ignorer. Chaque mois Tilt passera au crible les jeux du Minitel. Ce mois-ci « Funitel » et « Tilt ». Mention médiocre.

Petite virée du côté des ondes tellement fréquentées. D'entrée de match *Tilt* passe au crible le serveur de jeux le plus célèbre de l'annuaire Minitel : *Funitel*. Une demie journée plus tard on est tenté de dire tristement célèbre. Tout ça n'est ni brillant, ni édifiant. Le niveau général est consternant. De quoi alimenter notre rubrique « Tilt flop » pendant des années. C'est lent, ennuyeux et totalement dépourvu d'humour. Passons tout de suite sur les messageries, partenaires à distance, d'un banal à pleurer. Si d'aventure vous décidez, par pure charité chrétienne, de ne pas jouer égoïstement tout seul, vous retombez dans les dialogues débilisants du style : *« Et comment tu t'appelles et quel âge as-tu ? Moi c'est James.* Remarquez que personne ne se nomme Léon, René ou Paulette, *aimes-tu faire l'amour.* » Soupir, soupir. Revirement immédiat, l'amusement en solitaire a du bon.
La meilleure façon d'aborder les jeux est encore de sélectionner l'option « rubrique par mots clefs ». Les traditionnelles sciences divinatoires sont au rendez-vous : horoscopes chinois, aztèque. De même que les différents tests psychologiques, biorythmes ou numérologie. Difficile de s'ennuyer lorsque c'est de vous dont il s'agit. La mine d'or des jeux sur Minitel est apparemment « le pendu » revu et corrigé. « Dicoludic » propose par exemple de découvrir un nom propre en dix coups à l'aide d'indices de temps, d'espace ou de matière. Echantillon représentatif : au fond de la Transylvanie, je n'aime pas l'ail. Sans commentaires. Le jeu d'aventure, lui, paraît trancher sur la médiocrité ambiante. Rescapé d'un accident d'avion vous avez pour mission de retrouver Zapata dans la Sierra. Le jeu est non conversationnel mais il contient son pesant d'objets égarés, d'ennemis et de dangers en tous genres.
C'est bien joli mais ruineux.
Quant au reste : la carte de l'originalité est hasardeuse. Il est toujours plus intéressant de miser sur les valeurs sûres. *Funitel* n'échappe pas à la règle. C'est parti : « Les chiffres et les lettres » d'Armand Jeammot, « Le Black Jack », « La boule », « La roulette russe » qui se résume à Clic ou Boum, sans oublier le graphisme grandiose du crâne éclaté à la cervelle dégoulinante ; « SOS Torpille » est une bataille navale, ni plus ni moins. Touché, coulé. « Le Grand Steeple », lui, cherche sa voie entre le jeu tactique, la course d'obstacles, et le jeu de l'oie. Chaque jockey dispose de dix ou quinze déplacements selon la qualité du terrain, sec ou lourd. Le génie stratégique consiste à choisir le nombre de pas et la foulée du cheval. Mais le clou du catalogue est sans conteste « Labyrinthe ». Droite, gauche, avancer. Si votre parcours correspond au labyrinthe préenregistré vous gagnez. Cette avancée spectaculaire est symbolisée par des traits. C'est seulement une question de chance. Plus simpliste, tu meurs. Las de perdre votre temps sur ces jeux fastidieux, vous pouvez toujours tater l'« Assimil Anglais ». Bien sûr c'est tout sauf drôle mais cela n'a au moins pas la prétention de l'être.
Par désespoir je me suis rabattue sur les menus de la semaine. L'entrecôte minute à l'Aveyronnaise s'est avérée de loin la partie la plus savoureuse du serveur.

Tilt c'est nul

Enfer et damnation, des individus malintentionnés ont usurpé notre nom. Comme on les comprend : une telle image de marque fait des envieux. Mais si notre titre avait été utilisé à bon escient, passe encore. Malheureusement, il sert de carte de visite à un des serveurs de jeux les plus mauvais du Minitel. Alors surtout ne rendez pas à César ce qui ne lui appartient pas. Nous ne voulons en rien être apparenté à cet ersatz d'amusement. Six rubriques sont au rendez-vous. Les trois premières sont identiques à quelques détails près. Il s'agit de reconstituer un texte à partir de ses premières lignes. Vous procédez mot par mot. Palpitant. Le jeu tient à la fois du pendu et du cadavre exquis.
« Waltertel », classique, « Walterqueen », le même en anglais, et « Waltercoquin », toujours la même version polissonne, s'inspirent de ce principe. « Casino Royal » est un pseudo jack pot à cinq fruits. « Autopsiez-vous » était en permanence inaccessible, nous ne nous prononcerons donc pas sur la qualité de cette rubrique. Le « super rigoloscope » développe un chapelet de citations, Montherland, Rousseau, à partir de vos traits de caractères. Voilà, c'est bien maigre. Saluons néanmoins une très bonne initiative, tout à fait justifiée en l'occurence : un bureau des réclamations ou chacun peut exprimer ses griefs.

Le super flop du mois : Threshold



Là, nous touchons le fond de la désolation. Mon Dieu, rendez-nous Space Invaders, Threshold n'en est qu'une pâle réplique. Les tirs sont d'une lenteur exaspérante, les graphismes antédiluviens, les effets sonores... mieux vaudrait les passer sous silence. La désintégration des hordes ennemies déferlant sauvagement vers votre vaisseau, ultime rempart de la civilisation, n'est même pas accompagnée de « splashs » retentissants. Consternant. Et que l'on ne vienne pas argumenter que Threshold est l'adaptation fidèle d'un classique d'une marque prestigieuse (Sierra on-line en l'occurence). Cela ne change rien à l'affaire. L'adaptation est en effet réussie. On jurerait un écran de la console Atari 2600. En un mot comme en mille, nous n'avons trouvé absolument aucun intérêt dans cette vieillerie d'action « boum-boum ». Les couleurs ne viennent même pas racheter ce qui pourrait l'être. Et, coup de poignard dans le dos, Threshold est vendu 345 F, cartouche oblige. Rideau.
(Cartouche F.I.L. pour MO5, TO7/70 et TO9).

Droit de réponse

Merci à Tilt de s'intéresser à nos logiciels et toutes nos félicitations à la rédaction dont l'habileté et la dextérité lui permettent de trouver que « les tirs sont d'une lenteur exaspérante » alors que la majorité des joueurs panique devant leur rapidité !
Treshold est présent dans notre catalogue, parmi une quarantaine de titres (dont certains sont largement auréolés) parce qu'il répond à une attente de ceux qui prennent plaisir aux jeux d'arcade. La diffusion de ce programme sur le marché américain ainsi que les ventes déjà réalisées en France en font foi.
Aucun logiciel de ce type (faisant jouer la tête et les poignets) ne figurait dans la logithèque Thomson. Il en fallait un.



TENNIS 3D

pour AMSTRAD

Soudain ovation extraordinaire... après un long échange. Mac Enri se rue au filet et smatch ! Lendol en complète perte d'équilibre réussit malgré tout à frapper la balle et lobe d'une façon magistrale son adversaire... Sur les gradins, c'est le délire... Un jeu d'action en perspective, complètement reconfigurable.





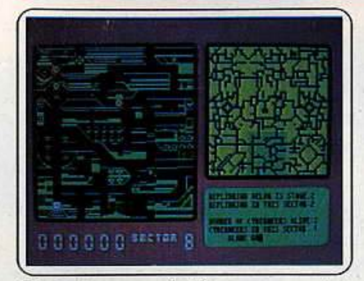
loriciels

53, rue de Paris 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 48 25 11 33 - Télex : LORI 631 748 F
Revendeurs, contactez Loriciels Distribution
Tél. : (1) 46 45 96 63 - Télex : 631 929

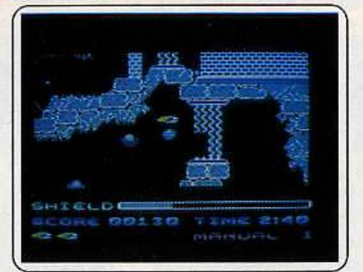
GRATUIT : LORICIELS NEWS

Je désire recevoir le journal d'information sur vos produits Loriciels News.

Nom : .... T.T.
Prénom : .... Age : 3.86
Adresse : ....
Ville : .... C.P. : ....
Votre matériel : ....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition
Avez-vous un Minitel ? OUI NON



Blade Runner : c'est à vous que revient la tâche difficile de « nettoyer » la ville des replidroïds... L'action se déroule sur deux tableaux de jeu différents et l'ensemble reste sans grande prétention. On aurait aimé un enchaînement plus rapide entre les différentes phases de ce jeu d'action. (K7 CRL pour *C 64*. Prix : B. Intérêt : ★★)



Nemesis : vous voici aux commandes d'une soucoupe armée de lasers. Un tir à gauche, un tir à droite, la route est libre pour quelques secondes. Malgré son thème éculé, ce logiciel d'action/réflexe est épaulé par un graphisme soigné et une animation vigoureuse (K7 et disquette British Software pour *C 64*. Prix : B ; Intérêt : ★★★)



Action Biker : pour localiser son ami Marti, notre héros doit visiter de nombreuses maisons et y ramasser les objets susceptibles de le mettre sur la piste. Dans les rues, il lui faut éviter motos et voitures. Un jeu confus et peu intéressant, mais les graphismes sont corrects. (K7 Mastertronic, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★)



Willow pattern : Chang, le vaillant guerrier, doit se frayer un chemin au milieu de ce labyrinthe gardé par nombre de Samouraïs et de géants, pour délivrer la belle princesse Koong-Shee. Le graphisme est de qualité mais l'animation et le jeu lui-même quelconques. (K7 Firebird, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★★)



Frank Bruno's boxing : si vous êtes un passionné du ring, cette adaptation du logiciel déjà testé sur *Amstrad* (*Tilt* n° 25) devrait vous séduire. Aucun fait nouveau mais aucune perte de qualité par suite des capacités graphiques moindres de cette machine. (K7 Elite, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★★★)

Coup d'œil

Les toutes dernières nouveautés du mois, en un bref panorama. Pour ceux qui veulent tout savoir et se doivent de tout essayer. Parmi ces logiciels tous ne sont pas promis au même avenir. Voici l'avis de nos spécialistes.



Hypersports : l'un des plus grands succès de Konami maintenant sur *Amstrad*, avec les mêmes épreuves que sur *Spectrum*. Du sans surprise, pas totalement convaincant. Le tir aux pigeons par exemple est particulièrement déroutant. Et graphismes et animation restent moyens. (K7 Konami pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★)



Scarfinger : ce logiciel s'appelait « la moto infernale » sur *VG 5000*. L'adaptation sur *Thomson* en est la copie conforme. Du travail propre, mais qui manque d'originalité. Les parties deviennent monotones à la longue, par l'absence de véritables péripéties. (K7 Nice Ideas pour *TO 7/70*. Prix : B. Intérêt : ★★★)



One man and his droïd : pour capturer les Ramboïdes, vous guidez votre droïde au travers du dense troupeau d'animaux. Une fois à la caverne, faites entrer les animaux capturés en bon ordre dans la chambre de téléportation. Un jeu amusant et difficile. (K7 Mastertronic, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★★)



Beach head I et II : les amateurs de débarquement vont pouvoir « beacher ». Les possesseurs d'*Apple II* vont découvrir les deux parties et ceux de *Spectrum* la seconde. Les adaptations sont bien réalisées, mais la version *Apple* est mieux « léchée ». (K7 ou disquette Access, ; Prix : A et D ; Intérêt : ★★★★★)



Atlantis : plongeur émérite à la recherche de trésors, vous devez aussi sauver le marin, la sirène et la créature éponge. Requins, poulpes et poissons voraces sont au rendez-vous, sans compter le vieux Neptune. Un jeu pas très passionnant et très répétitif. (K7 Anirog, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★)



Backgammon : vous avez deviné, ce logiciel est une adaptation du backgammon. Les règles sont reprises fidèlement, y compris le doublement de la mise. Graphisme plaisant, déplacement des pièces rapide, mais il est trop facile de battre l'ordinateur. (K7 Electric Software pour *M.S.X.* Prix : C. Intérêt : ★★★★)



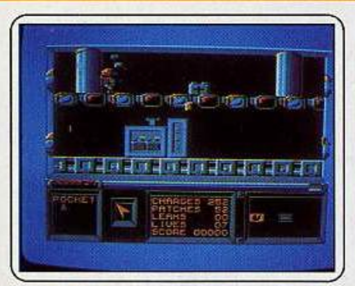
Mon général : chef d'Etat, vous devez rendre au pays la prospérité, en jouant habilement avec le budget. Jeu de stratégie pour débutants, *Mon Général* est décevant. Les paramètres sont trop peu nombreux, et il est difficile de passer le cap de la première année de pouvoir. (K7 Loriciels pour *MO 5, TO7/70*. Prix : B. Intérêt : ★★)



Rambo : il est vraiment dommage qu'un film aussi exaltant soit servi par un logiciel aussi quelconque. Les décors sont médiocres et l'action insipide. Cette version pour *Spectrum* n'apporte aucun « plus » face à celles que nous avons testées dans notre précédent numéro. (K7 Ocean, pour *Spectrum* ; Prix : A ; Intérêt : ★★)



La grenouille à m'Alice : une grenouille traverse une autoroute... Les graphismes sont à la limite du simplisme, mais ce « Frogger » propose trois tableaux très différents, qui apportent un peu de variété à ce classique. Avec une note indulgente, parce que c'est l'*Alice !* (K7 Matra pour *Alice*. Prix : B ; Intérêt : ★★★)



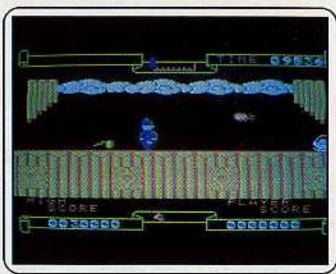
Strangeloop : aïe, aïe. Encore un jeu à salles multiples, et ses sempiternelles rivières mortelles, ennemis destructeurs et sources d'énergie reconstituantes. Employer le terme « déjà vu » n'est qu'un doux euphémisme. L'adaptation sur *Amstrad* n'était pas vraiment indispensable. (K7 Virgin pour *Amstrad*. Prix : B ; Intérêt : ★★)



Bounty Bob strikes back : une adaptation tardive de ce remake risque de ne pas remporter tous les suffrages. Non pas que l'animation ou les graphismes soient déplaisants, mais on aimerait bien un peu plus d'originalité. A réserver aux amateurs de sauts en tous genres. (K7 Big Five, pour *Spectrum ;* Prix : A ; Intérêt : ★★★)



Roller coaster : dans cette fête style foire du Trône, vous devez récupérer les sacs d'or disposés autour ou même au sein des attractions (train fantôme, grand huit et bien d'autres). Un jeu dynamique aux soixante écrans délirants mais d'inspiration classique. (K7 Elite, pour *Spectrum* ; Prix : A. Intérêt : ★★★★)



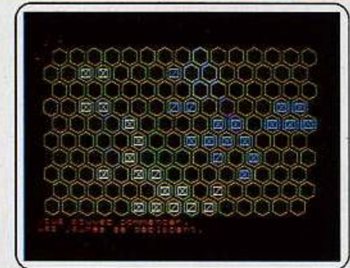
Punchy : brave bobby bedonnant vous volez au secours de Judy. Pour la sauver il faut traverser seize salles sous une pluie de tartes et de tomates. Certain objets donnent des bonus ou des pouvoirs magiques, difficile de trouver plus classique. Un joli jeu d'action trop limité. (K7 Mr Micro pour *M.S.X.* Prix : A. Intérêt : ★★★)



Robix : un petit robot, brûlant de retrouver sa belle, parcourt des tableaux emplis de pièges... Oui, cela existe encore. Mais devant l'indigence de la ludothèque de l'*EXL 100*, il est difficile de faire la fine bouche. *Robix* est honnête, alors, pourquoi pas ? (K7 Vidéomatique pour *EXL 100*. Prix : B. Intérêt : ★★★)



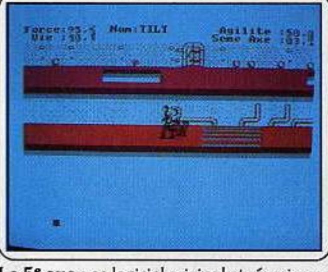
Winter games : autre adaptation de cet étonnant logiciel (voir Tilt 27) a réussi à nous surprendre agréablement. Certes l'animation est moins belle que dans la version *Commodore,* mais les décors sont toujours superbes et la musique éblouissante pour cette machine. (K7 Epyx, pour *Spectrum ;* Prix : B ; Intérêt : ★★★★★★)



Wargame : déplacez vos troupes pour encercler l'ennemi. La rapidité des manœuvres dépend du terrain traversé et l'issue des combats se calcule au nombre des soldats et à leur armement. Un logiciel intéressant mais qui souffre d'une certaine pauvreté graphique (K7 Free Game Blot pour *TO 7/70* et *MO 5*. Prix : B. Intérêt : ★★)



Winter games : concourez seul ou à plusieurs dans les sept épreuves de sports d'hiver. L'adaptation *Apple* de cette simulation remarquable ne perd rien face à la version *Commodore*, en dehors de l'accompagnement musical qui devient monophonique. (Disquette Epyx, pour *Apple II ; Prix : D ; Intérêt : ★★★★★★)*



Le 5[e] axe : ce logiciel original et réussi supporte sans encombre son transfert sur *Amstrad*. Il gagne au passage un accompagnement musical, conserve une animation très au point, et un décor un peu triste, pas très fouillé. Le plaisir du jeu, lui, est intact. (Cassette ou Disquette Loriciels pour *Amstrad*. Prix : B. Intérêt : ★★★★)



Norseman : un héros face à des monstres pour un jeu d'action qui compte dix niveaux de difficulté. L'enjeu : les casques. Pour gagner il faut anéantir cinq vagues successives de cinq monstres en se déplaçant de case en case. Le graphisme est faible et le jeu moyen. (K7 Electric Software pour *M.S.X.* Prix : B. Intérêt : ★★)



Battle for Midway : Amiral de la flotte américaine, parviendrez-vous à stopper l'avance inéxorable de la flotte japonaise ? Un excellent wargame d'initiation incluant des phases de jeu d'action et dont l'adaptation sur *Spectrum* ne fait rien perdre de ses qualités (K7 PSS ; pour *Spectrum ;* Prix : B ; Intérêt : ★★★★★)



Miner 2049er : je portais encore des barbotteuses, que je jouais déjà à *Miner*. J'exagère, mais si peu. Le voici sur *MO 5*, copie conforme de la version *Atari 2600*. Désolant. Ce logiciel est à oublier d'urgence, à moins d'être un collectionneur d'antiquités. (Cartouche F.I.L. pour *MO 5*. Prix : D. Intérêt : ★)



Kangourou : un kangourou attrappe des fleurs, tout en évitant les projectiles lancés par des lutins. Sauter, se baisser... les graphismes sont moyens, et l'action répétitive. Un petit jeu pour *Alice* qui ne rehausse malheureusement pas le niveau de la ludothèque. (K7 Matra pour *Alice*. Prix : B ; Intérêt : ★★)



Elektra glide : pour les fous du volant. Votre but : courir chaque étape en un temps limité. Attention aux boules géantes qui envahissent la route et aux « signaux balises » de la fusée qui vous guident. Classique mais haut en couleur ! 3 D et angoisse garanties (K7 English Software pour *Atari 400, 800, XL et XE*. Prix B ; Intérêt : ★★★)



Z : « ce nouveau » programme est simple comme son titre, un Z qu'il écrit à la pointe du joystick ! Une cité futuriste, des Aliens qui surgissent de toutes parts, et un maniement qui ravage les poignets. Action virulente mais manque de jeunesse et d'imagination évident. (K7 Rino pour *C 64*. Prix : B ; Intérêt : ★★)



Fighting warrior : armé de votre seule épée, vous allez affronter toute une kyrielle de monstres, tous plus hideux les uns que les autres. Mais que ne feriez-vous pas pour délivrer la belle princesse Thaya ? Cette version pour *Spectrum* est aussi performante que les autres. (K7 Melbourne, pour *Spectrum ;* Prix : A ; Intérêt : ★★★★)



C'EST NOUVEAU. C'EST SONY.

LEUTHE ET ASSOCIES

SONY CRÉE L'INTELLIGENCE ÉVOLUTIVE.

Soyons clairs. Où en est la micro-informatique aujourd'hui ? Chaque jour, un constructeur crée un nouveau concept de micro-ordinateur, démodant aussitôt le concept précédent, les logiciels, les périphériques.

Chaque jour, le public se demande s'il faut acheter un micro-ordinateur aujourd'hui ou s'il faut attendre demain, et même après-demain.

Chaque jour, un possesseur de micro-ordinateur cesse de se servir de son micro parce qu'il est déjà dépassé par les nouveaux logiciels, les nouveaux périphériques et donc devenu inutilisable.

Curieux paradoxe pour une "nouvelle forme d'intelligence" qui se trouve aujourd'hui dépassée elle-même par ses propres performances. Le propre de l'intelligence n'est-il pas de s'adapter sans cesse ?

Aujourd'hui, c'est nouveau, SONY crée l'intelligence évolutive avec le HIT BIT, le premier système né de la compatibilité.

Avec le système HIT BIT, vous achetez un micro-ordinateur aujourd'hui, il sera toujours aussi actuel et aussi performant demain. Parce qu'avec le système HIT BIT, SONY ne se contente pas de vous proposer des micro-ordinateurs, des logiciels, des périphériques, SONY vous propose un véritable système, cohérent et évolutif, entièrement compatible.

LE HIT BIT 501.



LE HIT BIT 500.

Un système qui se connecte directement sur le futur. Prenons par exemple le micro-ordinateur SONY HIT BIT 501 comme premier élément du système.

Parce qu'il vous propose une forme d'intelligence tout à la fois créative et ludique, pratique et concrète, il est idéal pour vous qui souhaitez maîtriser l'informatique ou pour vos enfants qui veulent s'y initier.

Et si par la suite vous désirez évoluer progressivement vers des applications plus élaborées, choisissez le HIT BIT 500.

Parce qu'il est entièrement compatible (comme tous les éléments du système HIT BIT SONY) il s'utilisera parfaitement avec les logiciels et les périphériques que vous aurez déjà acquis, mais aussi ceux qui seront créés demain et même après-demain.

Tous les éléments du système HIT BIT SONY utilisent le nouveau standard international MSX, déjà adopté par de nombreux fabricants dans le monde. Pour vous, c'est la garantie d'avoir accès à une logithèque chaque jour plus importante et plus complète.

Avec le système HIT BIT SONY, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous ouvre les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence, l'intelligence évolutive.

HIT BIT.

LE 1er SYSTEME NÉ DE LA COMPATIBILITÉ.

SONY®

LE MOIS DES PÉRIPHÉRIQUES ...... LECTEUR DISK 1541 : 1790 F ...... LECTEUR DISK COMPATIBLE IBM : 1 490 F ...... MONITEUR COULEUR COMMODORE 1702 : 2 390 F ...... IMPRIMANTE STAR SG10C interfacée COMMODORE : 3 250 F .... IMPRIMANTE CANON PW1080A : 3 450 F .... CRAYON OPTIQUE AMSTRAD : 220 F ....

Thomson T09

TO9 — 8 950 F
1 UNITÉ CENTRALE
+ LECTEUR DISK 3 Pouces
+ CRAYON OPTIQUE

TO9 — 9 990 F
avec MONITEUR COULEUR
haute résolution

COFFRET MO5	2 990 F
COFFRET TO7-70	3 990 F

Logiciels et périphériques disponibles


1 Unité centrale 128 K avec trait. texte et gestion fichier intégres + 1 lect. disk 3,5 p + 1 clavier détachable type IMB, 1 crayon optique.

Commodore

LES HITS COMMODORE

BALLBLAZER -C	105 F
BALLE DE MATCH - C	115 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	110/165 F
BEACH HEAD II - C/D	99/155 F
BLACKWYCHE - C	99 F
BLADE RUNNER - C	99 F
CAULDRON - C	89 F
COMMANDO - C/D	95/145 F
CONAN - D	165 F
DAMBUSTERS - C/D	99/155 F
DANGEREUSEMENT VOTRE - C/D	145/175 F
DONALD DUCK - C/D	115/140 F
EXPLODING FIST - C/D	89/145 F
FIGHT NIGHT - C/D	105/165 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	99/145 F
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD - C/D	99/155 F
GOONIES - C/D	105/165 F
GREAT AMERICAN ROAD RACE - C/D	105/140 F
GREMLINS - C/D	105/145 F
GYROSCOPE - C/D	99/140 F
HACKER - C/D	105/140 F
IMPOSSIBLE MISSION - C/D	115/175 F
KARATEKA - C	115 F
KORONIS RIFT - C/D	105/145 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE - C/D	105/175 F
MANDRAGORE - C/D	215/275 F
MONTY ON THE RUN - C/D	105/155 F
MUSIC STUDIO - C/D	115/175 F
MUSIC SYSTEM - C/D	165/189 F
NEVER ENDING STORY - C/D	110/165 F
PINBAL CST. SET - D	170 F
PITSTOP II- C/D	105/175 F
RACING DST. SET - C/D	165/180 F
RAMBO - C/D	89/140 F
REVOLUTION 1789 - D	270 F
REVS - C	160 F
ROCKY HORROR SHOW - C/D	89/135 F
SCARABEUS - C/D	115/165 F
SEVEN CITIES OF GOLD - D	170 F
SKYFOX - C/D	115/145 F
SORCERY - C	99 F
SPY VS SPY II - C/D	105/155 F
SUMMER GAMES - C/D	105/165 F
SUMMER GAMES II - C/D	99/165 F
SUPER ZAXXON - C/D	99/155 F
SUPERMAN - C/D	105/165 F
THEATRE EUROPE - C/D	110/155 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	99/140 F
TRANSFORMERS - C	99 F
ULTIMA III - D	175 F
VENDREDI 13 - C/D	99/135 F
WILD WEST - D	165 F
WINTER GAMES - C/D	99/175 F
ZORRO - C/D	105/N.C.

UTILITAIRES

FAST LOAD EPYX - K	289 F
TURBO 10 - K	280 F
TURBO 30 - K	380 F
TURBO 50 - K	580 F
CASSETTE D'ALIGNEMENT	110 F
DATABASE - C	195 F
DATAMAT - D	350 F
TEXTOMAT - D	350 F
VIRGULE - C	250 F
PAINTPIC - C	195 F
TOOL 64 - K	640 F
EXTRA TOOL 64 - C	350 F
FORTH 64 - K	350 F
MASTER 64 - D	700 F
PAPER CLIP - D	1 200 F

L. BASIC (Bas.étendu) - D	695 F
PROFIMAT - D	350 F
BASIC 64 (compilateur) - D	350 F
SUPERBASE - D	990 F
PASCAL 64 - D	350 F
VIRGULE SENIOR - D	750 F

Amstrad

LES DERNIERS HITS...

3 D FIGHT - C/D	140/240 F
3 D VOICE CHESS C/D	140 F/165 F
5EME AXE C/D	185 F/199 F
A VIEW TO A KILL - C/D	115/155 F
ALIEN 8 - C	99 F
AMELIE MINUIT - C/D	119 F/185 F
BAD MAX - C	185 F
BALLE DE MATCH - C/D	115 F/175 F
BATTLE OF BRITAIN - C/D	115 F/190 F
BRUCE LEE - C/D	99 F/155 F
CAULDRON - C/D	89 F/145 F
COMMANDO - C	105 F
DAMBUSTERS - C	115 F
DECATHLON - C	89 F
DEVIL'S CROWN - C/D	105 F/155 F
EMPIRE - C/D	210 F/290 F
EXPLODING FIST - C	99 F
FIGHTER PILOT - C/D	89 F/139 F
FIGHTING WARRIOR - C/D	89 F/199 F
FOOT - C/D	175 F/195 F
GREMLINS - C/D	99 F/155 F
HACKER - C	99 F
HIGHWAY ENCOUNTER - C/D	89 F/139 F
IMPOSSIBLE MISSION - C	115 F
INFERNAL RUNNER - C	140 F
JUMP JET - C/D	99 F/139 F
KNIGHT LORE - C	99 F
LA GESTE D'ARTILLAC - C	240 F
MACADAM BUMPER - C/D	135 F/199 F
MANDRAGORE - C/D	225 F/285 F
MATCH DAY - C	99 F
METRO 2018 - C/D	180 F/200 F
ORPHEE - D	295 F
RAID OVER MOSCOW - C/D	99 F/145 F
RALLY II - C/D	160 F/260 F
ROCKY HORROR SHOW - C	99 F
SCRABBLE - C/D	240 F/300 F
SKYFOX - C	115 F
SORCERY - C/D	99 F/145 F
SPY VS SPY II - C/D	105 F/155 F
THEY SOLD A MILLION - C/D	110/165 F
WARRIOR - C/D	130 F/195 F
YIE AR KUNG FU - C	95 F
ZORRO - C	99 F

Amstrad

UTILITAIRES EN CASSETTES

GESTION FAMILIALE - C	150 F
AMSLETTRES (trait. text.) - C	150 F
GESTION DE FICHIERS - C	150 F
MULTIGESTION - C	195 F
MICROGESTION - C	195 F
GESTION DE STOCK - C	245 F
EASYCALC - C	195 F
D.A.O. (Dessin) - C	115 F
AM STRAM GRAPH (Dessin) - C	130 F
MUSICORE (Synthétiseur) - C	195 F
INITIATION BASIC - C	245 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR - C	245 F
LUDESSIN - C	195 F

UTILITAIRES EN DISQUETTES

DATAMAT (gestion fichier français)	450 F
TEXTOMAT (trait. texte français)	450 F
GESTION DE STOCK	320 F
GESTION DE FICHIERS	345 F
GESTION FAMILIALE	290 F
FACTURATION	1 000 F
FACTURATION STOCK	345 F
D.A.M.S. (ASSEM/DESASSEMB/ MONITEUR)	395 F
C.A.O. (Conception assistée par ordinateur)	360 F
LUDESSIN	195 F
MULTIGESTION + CP GRAPH	290 F
MICROSCRIPT (trait. texte + tableur)	490 F
MICROSPREAD (tableur)	590 F
MASTERFILE (gestion de fichier)	590 F

Amstrad

NOUVEAU !

GRAPH PAD Nouvelle tablette graphique pour AMSTRAD	910 F
MODEM DIGITELEC + version AMSTRAD	1 990 F

Atari

LES NOUVEAUTÉS ATARI

BALL BLASER - C	115 F
BEACH HEAD - D	175 F
BLUE MAX 2001 - C	115 F
BOULDER DASH - C/D	99/149 F
BRUCE LEE - C/D	149/149 F
CHOP SUEY - C/D	99/149 F
CONAN - D	149 F
ELECTRA SLIDE - C/D	109/149 F
F 15 STRIKE EAGLE - C/D	129/149 F
JUMJET - C	109 F
KARATEKA - D	329 F
KORONIS RIFT - D	175 F
LUCIFER REALM - D	175 F
MERCENARY - C/D	109/145 F
REALIN OF IMPOSSIBILITY - C/D	109/170 F
ROAD-RACE - C/D	109/175 F
SPY US SPY - C	109 F
SUPER ZAXXON - C/D	00/149 F
THEATRE EUROPE - C	109 F
THE GOONIES - C/D	109/NC
TIGER IN THE SNOW - D	175 F
ZORRO - C	109 F

Les Péripheriques

MONITEUR MONOCHROME	890 F
MONITEUR COULEUR Moyenne résol.	2 590 F
MONITEUR COULEUR Hte résol.	3 290 F
LECT DISK COMPATIBLE IBM	1 490 F
IMPRIMANTE FASTEXT 80	1 950 F
IMPRIMANTE EPSON LX 80, 80 cps, qual courrier	3 250 F

Promos

3 450 F
IMPRIMANTE CANON, 160 cps, F.T.,
NLQ matrice 9 x 11

DISK 3,5 pouces, SF, 1D	290 F
DISK 5 p 1/4, SF/DD FLEXETTE	119 F
BOITE RANGEMENT 50 DISK	155 F
BOITE RANGEMENT 100 DISK	199 F
NOMBREUX JOYSTICKS A PARTIR DE	99 F
DISQ. 5 1/4 p, SF DD	89 F
DISQ. 5 1/4 p, SF DD US Hte gamme	139 F
PINCE A DISQUETTES	69 F

PCW 8256

6 990 F

256 Ko de RAM, lecteur disk intégré, écran haute résolution, clavier azerty, avec imprimante qualité courrier et CPM+ avec GSX et Dr LOGO.

Amstrad

6 JEUX + 1 MANETTE DE JEU

AMSTRAD CPC 6128 128 K — 4 490 F

CPC 6128 monochrome
CRÉDIT : comptant 892 F + 12 mens. 350 F

CPC 6128 couleur — 5 990 F
CREDIT : comptant 815 F + 12 mens. 500 F

CPC 464 monochrome — 2 690 F
Crédit : comptant 551 F
+ 12 mensualités 210 F

CPC 464 couleur — 3 990 F
Crédit : comptant 913 F
+ 12 mensualités 300 F

Imprimante DMP 2000	2 290 F
Imprimante SMITH-CORONA	1 950 F
Imprimante EPSON LX80 qual. courrier	3 250 F
Lect. disk + Contrôleur	1 990 F
Adaptateur péritel	390 F
Crayon optique	290 F
Adaptateur 2 joysticks	220 F
Synthétiseur vocal français	490 F
Câble imprimante parallèle	150 F
Disquette 3 pouces	N.C.
Tablette graphique	1 490 F

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS

MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

HORAIRES
Lundi
14 h • 19 h
Mardi/Samedi
10 h • 13 h
14 h • 19 h

Commodore

COMMODORE PC10/PC20, NOUS CONSULTER

100% COMPATIBLE AVEC LES SOFTS ET LES PÉRIPHÉRIQUES DU C64
NOMBREUX PROGRAMMES PROFESSIONNELS EN CP/M
CRÉDIT : comptant 650 F + 12 mens. 300 F

128 D — 6 790 F
Ordinateur 128 K portable avec 1571 intégré, clavier détachable type IBM, 100% compatible C 64+ CPM +

MONITEUR COULEUR 1901 — 3 890 F
Haute résolution
40/80 colonnes avec câbles.

C 128 D + MONITEUR COULEUR 1901 — 10 200 F
Hte résol.

1 C 128 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU — 3 650 F
Crédit : comptant 731 F
+ 12 mensualités 280 F

1 C 128 + 1 LECT. DISK + 4 JEUX + 1 MANETTE DE JEU — 5 250 F
Crédit : comptant 1 081 F
+ 12 mensualités 400 F

1 C 128 + 1 MONITEUR COUL + 1 LECT. CASSETTES + 1 MANETTE DE JEU + 5 JEUX — 6 290 F
Crédit : comptant 1 065 F
+ 12 mensualités 500 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. avec câble — 4 290 F
Crédit : comptant 642 F
+ 12 mensualités 350 F

C 64 Pal	1 990 F
LECTEUR DISK 1541	1 790 F
IMPRIMANTE MPS 803	1 490 F
INTERFACE IMPRIMANTE PARALLELE	
MONITEUR MONOCHROME 40/80 colonnes pour C128	1 150 F
MONITEUR COULEUR 36 cm	2 590 F
MONITEUR MONOCHROME	890 F
SOURIS + SOFT C/D	790 F
CRAYON OPTIQUE	450 F
TABLETTE GRAPHIQUE	1 490 F
CAPOTS DE PROTECTION	120 F
MODEM DIGITELEC AGREE PTT COMPATIBLE MINITEL	1 490 F

1 C 128 + 1 MONITEUR MONOCHROME 40/80 col. + 1 LECT. DISK + 1 IMPR COMMODORE + 1 TRAIT DE TEXTE — 7 990 F
Crédit : comptant 1 198 F
+ 12 mensualités 650 F

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 1 MONITEUR COULEUR + 1 MANETTE DE JEU + 6 JEUX — 4 690 F
Crédit : comptant 821 F
+ 12 mensualités 400 F

1 C 64 + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 LECT. CASSETTE + 6 JEUX — 2 990 F
Crédit : comptant 480 F
+ 12 mensualités 260 F

1 C 64 + 1 LECT. CASSETTE + 5 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
Pal — 2 290 F
Péritel — 2 650 F
Crédit : comptant 561 F
+ 12 mensualités 200 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 CADEAU SURPRISE
Pal — 3 690 F
Péritel — 4 100 F
Crédit : comptant 871 F
+ 12 mensualités 280 F

1 C 64 + 1 LECT. DISK + 1 IMPRIMANTE COMMODORE — 5 190 F
Crédit : comptant 500 F
+ 12 mensualités 450 F


C. 64 l'ordinateur aux 7 000 programmes

Atari

520 ST PERITEL — 9 490 F
Configuration livrée complète :
1 unité centrale 512 K + 1 écran monochrome haute résolution
+ 1 lect. disk 500 K + 1 souris,
+ TOS FRANÇAIS + BASIC AVEC DOCUMENTATION
+ LOGO AVEC DOCUMENTATION + ST TEXTE AVEC DOCUMENTATION
+ NÉOCHROME AVEC DOCUMENTATION

MODÉLE COULEUR — 12 490 F
(Moniteur haute résolution).

PÉRIPHÉRIQUES NOUS CONSULTER
ex. : (drive double face: 2600 F)
(Imprimante 160 CPS:3450 F
...etc...



LES SOFT DU ST
HACKER
BOROWED TIME
BRATACUS
CRIMSOM CROWN
TRANSYLVANIA
ZOOM RACK
V.I.P.
MACRO-ASSEMBLEUR
RYTHM
CARNET D'ADRESSES
HIPPO SIMPLE
HIPPO DISK UTILITIES
HIPPO RAMDISK
HIPPO BACKGAMMON
DEGAS
...etc

PRIX NOUS CONSULTER



Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/1/86 : 22,80%

RENDEZ VOTRE COMMODORE ENCORE PLUS PERFORMANT

POWER CARTRIDGE — 490 F
Utilitaire extrêmement puissant. Accélère de 5 à 10 fois cassettes et disquettes.
Interface imprimante.
Back-up cassettes et disquettes.

VOICE MASTER — 890 F
Fabuleux programme de synthèse et reconnaissance vocale l'ordinateur reproduit votre voix et vous obéit à la parole.

MAGIC MOUSE — 790 F
Souris pour C 64 equipée d'un programme graphique extrêmement performant.
Programme cassette et disquette.

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....

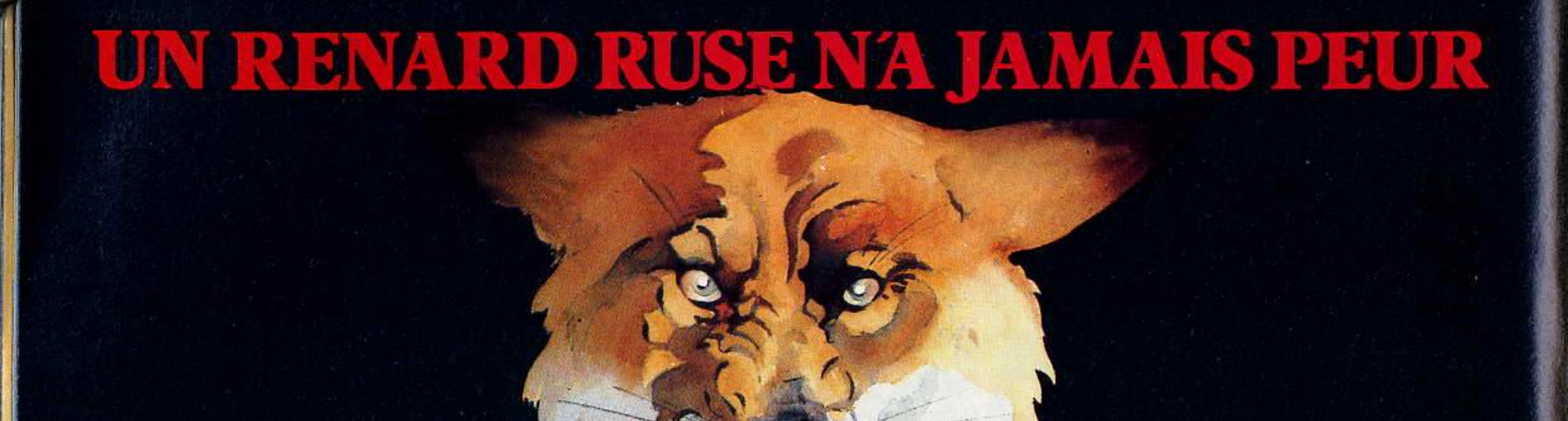
commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de : ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande ....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : .... Date : ....

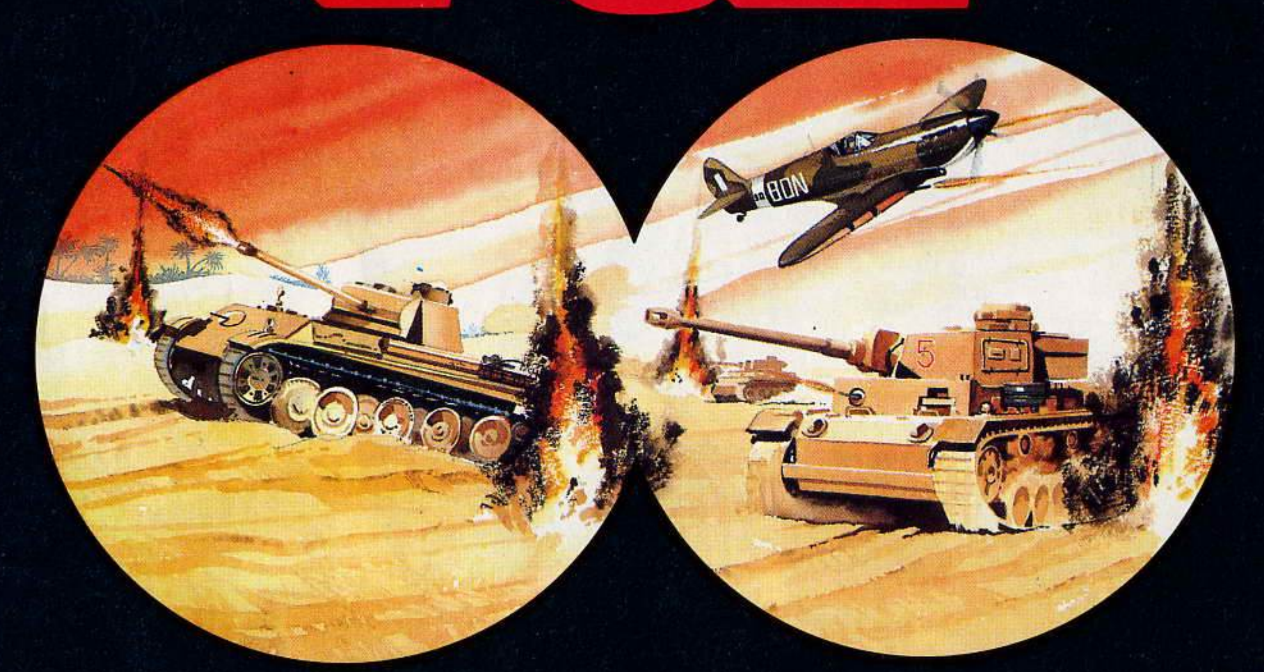
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
| | | | | | | | | | | | | | | |
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT 03/86

UN RENARD RUSE N'A JAMAIS PEUR



DESERT FOX



Le renard rusé du désert, Rommel le roublard, est fou furieux et parcourt le désert en détruisant les forces alliées et an s'abattant sur tout leur territoire. C'est à toi, Lone Wolf, d'arrêter l'avance de cet ennemi terrifiant et de sauver la campagne d'Afrique du Nord de ses griffes. Affronte ses attaques aériennes et au sol avec le courage d'un chef sans peur. Sois aussi sage et aussi prudent que le général le plus endurci à la bataille afin d'organiser ta stratégie et de calculer tes mouvements tactiques pour sauvegarder tes dépôts de ravitaillement. Bref, Lone Wolf, si tu ne suis pas ta destinée en tant que guerrier total, le conflit final, c'est-à-dire un duel de tanks tête à tête avec le puissant renard du désert lui-même, sera ton dernier combat.

SIMULATION REALISTE DE LA VOIX

Interceptez les messages radio de l'ennemi, organisez votre tactique pour parer à ses manoeuvres.



Attaque de stuka: *observez votre radar de près; un signal d'alarme préliminaire vous donnera vos chances face aux attaques de stuka de l'ennemi.*



Convois: *Protégez à tout prix vos convois, des bombardements aériens; sans leur ravitaillement, vos dépôts tomberont. Mais dans votre enthousiasme, attention aux Spitfires alliés.*





Carte: *Faits preuve de sagesse dans votre stratégie de campagne; protégez les dépôts, des forces ennemies; groupez votre puissance de tir pour frapper les coups les plus mortels.*



Embuscade: *La vallée est envahie par les forces ennemies mais il vous faut coûte que coûter parvenir de l'autre côté. Bonne chance et tirez bien!*

U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED, ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712


Explorez les profondeurs de l'histoire, allez voir le pays lointain des siècles mystiques de l'humanité et devenez le roi des Gnomes. Probablement la meilleure aventure parmi les jeux d'arcades produits aux E-U.
Time Tunnel
Vaisseau intergalactique, 3556: Vous êtes maintenant dans un avenir très lointain; dirigez votre vaisseau vers la planète étrangère mais ne restez pas trop longtemps sur sa surface!!!
Le trou noir, 9999: Après avoir voyagé dans le temps, formez la carte et votre incroyable tâche est terminée.
La ruée ver l'or de la Californie, 1849. Des scorpions mortels, des chauve-souris monstrueuses et bien d'autres créatures maléfiques sont prêts à l'attaque tandis que vous explorez les cavernes des mines d'or de la Californie.
Le manoir des Gnomes: la localisation mystérieuse de votre fantastique machine à remonter le temps. Montez les dernières pieces de votre vaisseau et commencez votre voyage épique dans le passé et dans l'avenir.
La Grèce mythologique, 43 av J.C.: Confrontation avec Méduse; votre bouclier magique est votre seul moyen de protection dans ce duel à mort.
L'Age de pierre, 9600 av. J.C.: explorez les cavernes dangereuses et sombres des temps préhistoriques; il vous faudra de la force et de la ruse pour atteindre votre but.
Salem colonial, MA., 1692: Gargouillement, bouillons, peine et ennuis; concoctez un affreux bouillon de sorcières et vous gagnerez mais attention aux manches à balai volants.
£14.95 DISK
£9.95 TAPE
U.S. GOLD All American Software
COMMODORE 64/128
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED,
ZAC DES MOUSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE (93) 455712

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

117 AVENUE DE VILLIERS PARIS 17° TEL: 47 66 11 77 METRO PEREIRE. BUS 83.
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 20h; lundi de 14h à 19h. Dimanche de 14h à 18h.

COMMODORE

C64Pal	1890F
C64Secamperitel	2390F
LecteurK7 1530	320F
LecteurDISQ 1541	1990F
IMPR MPS 803	1690F
Moniteurvert	990F
Moniteurcouleur	2590F
C128 Pal	3290F
C128D (+1571)	6790F
C128Secam	3490F
LecteurDISQ 1571	3490F
Monit coul 40/80	3890F
Monit vert 40/80	990F

OFFRES COMMODORE

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS POUR L'ACHAT D'1 MICRO

C64 Secam + 1530	2690F
C64 Secam + 1541	4290F
C128 Secam + 1530	3790F
C128 Secam + 1541	5690F
C128 Secam + 1571	6890F

NOUVEAUTES	K7/DISQ
ACROJET	/420F
SILENTSERVICE	/420F
ULTIMA IV	/670F
BORROWED TIME	/420F
SARGONIII	/670F
YEAR KUNG FU	109/159F
KUNG FU MASTER	109/159F
LAW OF THE WEST	109/159F
WHO DARES WIN II	99/149F
MOEBUS	109/
ROCK' WRESTLE	109/159F
FOURTH PROTOCOLE	/420F
EIDOLON	109/159F
KORONIS RIFT	109/159F
MOVIE MAKER	/169F
REVS	169/189F

C64/128	K7/DISQ
Sold a Million	99/149
Summer Games	99/149
Summer Games 2	99/149
Winter Games	99/149
Impossibl Mission	99/149
Pitstop 2	99/149
Scalextrix	109/
Hall of Fame	129/159
Fight Knight	109/159
Zorro	109/159
Goonies	109/159
Now Games 1	79/
Saucer Attack	119/159
Skyfox	119/159
Karateka	119/159
Commando	109/159
Rambo	109/159
Kennedy Approach	109/159
Land of Havoc	99/
Blade Runner	109/
Trading Game	109/
Robin Sherwoo	99/
Speed King	99/149
Elite	179/199
Raid Moscou	99/139
Ultima 3	/189
Road Race	109/149
Hacker	109/149
Fighting warrio	109/159
1789	/320
Colossus 4	119/179
Exploding Fist	99/159
Scarabeus	119/159
Wizard	119/159
Adventure const	139/189
Pinball Constr s	139/189
Music Cons set	139/189
Sorcery	119/
Spy vs Spy	109/159
Spy vs Spy 2	119/169
Beach Head 2	109/159
Dambusters	99/149
Fighter Pilot	109/159
Back to the Futur	109/159
Basil bond	109/159

5 JEUX + 1 JOY GRATUITS AVEC L'AMSTRAD

AMSTRAD	Mono/Coul
CPC 464	2690/3990
CFC6128	4490/5990
PCW 8256	6990F
DRIVE FD1	1590F
Doubleurjoy	190F

LOGICIELS	K7/DISQ
Sorcery	99/145
Vendredi 13	109/159
Tau Ceti	109/
Marsport	99/149
Working backwo	/149
Who dares win 2	109/159
Tornado L Level	99/149
Spitfire 40	109/
Zorro	109/
Vera Cruz	/250
Barry mac Guig	109/149
Exploding Fist	99/200
3D Grand Prix	109/149
Sky Fox	119/
Spy vs Spy	99/159
Warrior	149/199
Raid uv Moscou	99/149
Bruce Lee	99/149
Sold a Million	129/149
Robin Sherwood	99/
Dun Darach	99/149
View to a kill	99/149
Rocky Horror	109/159
Super Soccer	99/149
Ye Ar Kung Fu	99/149
Fighter Pilot	99/149
Gremlins	99/149
Jump Jet	99/149
Cauldron	99/149
Super Test	99/
Mindshadow	109/
Winter Sport	109/

SOUS RESERVES DE DISPONIBILITE

WINTER GAMES	99F
SUMMER GAMES 2	99F
IMPOSSIBLE MISSION	99F
COMMANDO	99F
RAMBO	99F

LOGICIELS APPLE

UltimaIV	670F
Bards'Tale	450F
NewsRoom	590F
AlterEgo	590F
WinterGames	350F
SummerGames 2	350F
Hacker	329F
RoadRace	329F
BeachHead 2	450F

LOGICIELS AMIGA MAIS OUI !!!

MINDSHADOW	490F
BORROWEDTIME	490F
HACKER	490F
GOLDENOLDIES	490F
ARCHON	490F
ONE ON ONE	490F
BRATACCAS	490F

MSX SONY HB 75F
+LECT K7 SCD500
1690F
OFFRELIMITEE
LOGICIELS MSX nous consulter

CARTOUCHE PITSTOP COMMODORE
49F

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

ATARI

VOUS AVEZ DEJA UN ATARI ? VOILA DE QUOI LE NOURRIR !
VOUS N'AVEZ PAS D' ATARI ? QUELLE ERREUR ! ! !
VOUS ETES CONTRE ATARI ? VENEZ NOUS DIRE POURQUOI !

LA GAMME XL XE ET PERIPHERIQUES

1	130XE (128KRAM)	1490F
2	DRIVE 1050	1490F
3	LECTEURK7	449F
4	IMPRIMANTE 1029	1490F
5	MONITEUR VERT+SON	990F
6	QUICK SHOT II	100F
7	AdaptateurAntenne	550F
8	(1+3+6)	1990F
9	(1+2+6)	2990F
10	(1+3+5+6)	2890F
11	(1+2+5+6)	3890F
12	(1+2+4+5+6)	5290F

LA GAMME ST ET PERIPHERIQUES

13	520 STF (Drive intégré +5 Log + souris)	5990F
14	MONITEUR MONO heute résolution	1990F
15	DRIVE 3,5 720K	2690F
16	DRIVE 3,5 360K	1990F
17	MONITEUR COULEUR heute résolution	NC

5 JEUX XL/XE+ 1JOY 190F

LOGICIELS XL/XE	K7	DISQ
JUMP JET	99F	149F
THE GOONIES	99F	149F
ZORRO	99F	149F
KARATEKA		319F
BLUE MAX 2001	99F	149F
ELECTRAGLIDE	99F	149F
MEDIATOR	99F	149F
BOULDER DASH	99F	149F
SPY VS SPY	99F	149F
SPY VS SPY 2	109F	169F
FIGHTER PILOT	99F	149F
SUPER ZAXXON	99F	149F
POLEPOSITION	99F	149F
MERCENARY	99F	149F
BRUCE LEE	139F	159F
BALL BLAZER	109F	159F
RESCUE ON FRACTALUS	109F	159F
KORONIS RIFT	109F	159F
UPN' DOWN	99F	159F
SPY HUNTER	99F	159F
TAPPER	99F	159F
SOLO FLIGHT	149F	149F
GHOSTBUSTER		189F
BEACH HEAD		149F
KENNEDY APPROACH	149F	149F
CHOP SUEY	99F	149F
AMERICAN ROAD RACE	109F	169F
HACKER	109F	169F
MIG ALLEY ACE	109F	149F
BLUE MAX	99F	149F
FORT APOCALYPSE	99F	149F



LOGICIELS 520ST/STF

BORROWED TIME	490F
BRATACCAS	390F
MINDSHADOW	490F
KING QUEST II	490F
HACKER	490F
SUNDOG	490F
ULTIMA II	590F
MURRAY& ME	390F
MOM& ME	390F
TRANSYLVANIA	390F
DELTA PATROL	350F
MONKEY BUSINESS	350F
WINNIE THE POOH	350F
CRIMSON CROWN	390F

UTILITAIRES 520ST/STF

DEGAS	390F
COLR	390F
TYPE SETTER	390F
ZOOMRACK	990F
RYTHM	450F
MAILROOM	890F
CHAT	490F
FORTH	450F
EXPRESS LETTER	450F
DBASE	890F
DISK DOCTOR	550F
PC INTERCOMM	1090F
LANGAGE C	490F
VIP the professional	1890F



ULTIMA IV	670F
SILENT SERVICE	420F
ALTERNATE	420F
SARGON III	670F
BEACH HEAD2	420F
RAID OVER MOSC	420F
LODE RUNNER3D	390F
HALLEY PROJECT	420F
FLIGHT SIM 2	570F
LITTLE COMP	390F

les de balles au passage.

N'oubliez pas non plus de détruire au passage les précieuses installations et les véhicules rebelles que vous rencontrerez. A force de persévérance, peut-être parviendrez-vous à atteindre votre objectif, la forteresse. Un logiciel épuisant où l'on ne sait rapidement plus où donner de la mitraillette. (Cassette Elite pour *Spectrum*.)

Martial

Revivez une nouvelle fois l'époque difficile de la bataille d'Angleterre, en choisissant l'un ou l'autre camp. Trois scénarios différents pour ce wargame pouvant se jouer de un à douze partenaires.
Vous tenez à volonté le rôle du commandant en chef ou d'un commandant d'escadrille. Les postes inoccupés sont automa-

Cassettes, cartouches, disquettes : la sélection du mois

THEIR FINEST HOUR

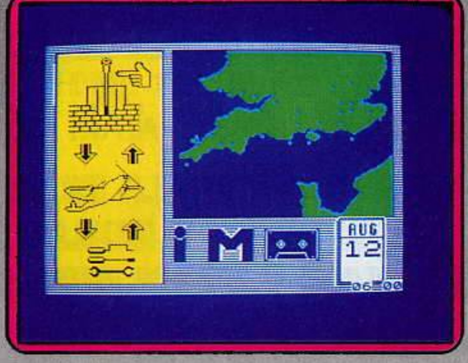
Bataille aérienne

Nous sommes en juin 1940. Après la défaite de la France, l'Angleterre se retrouve seule à combattre la puissance allemande. Les nazis ont décidé de détruire les forces aériennes anglaises pour permettre le débarquement sur l'île. Vous incarnez le commandant en chef de la R.A.F. et devez à tout prix parvenir à infliger une sévère défaite à la Luftwaffe.

Commencez par consulter les rapports concernant les forces nazies. Passez maintenant à la carte, (agrandissez-la pour obtenir des renseignements plus précis) et établissez votre plan de défense. Vous disposez de radars, de batteries anti-aériennes et d'escadrons de vol. Vous pouvez à loisir modifier l'importance de la défense aérienne (chaque point de cette défense correspond à la destruction d'un avion nazi en raid, les autres pouvant alors bombarder leur cible).

Vos avions sont très vulnérables au sol. Aussi faut-il établir un état d'alerte de niveau variable, dans les zones dangereuses. Plus l'état d'alerte est élevé, plus la défense est efficace, mais plus vite aussi vos pilotes sont fatigués et obligés de se reposer. Vous pouvez également décider d'envoyer une de vos escadrilles en interception.

N'oubliez pas de faire réparer au plus vite les dommages des bombardements, en particulier les radars. Un bon wargame se déroulant en temps réel et où l'ordinateur joue une stratégie variée et efficace. (Cassette Century Communications, pour *Spectrum*.)

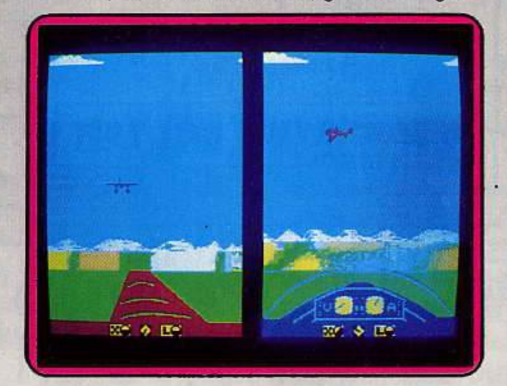


Type ___ ***wargame***
Intérêt ___ ★★★★★
Graphisme ___ ★★★★
Bruitage ___ ***aucun***
Prix ___ ***B***

AIR ATTACK

Sus à l'ennemi !

Le ciel était clair quand soudain, un avion ennemi, à dix heures... vite, glissade à gauche pour l'amener dans la ligne de mire et..., feu. Les balles de la mitrailleuse font mouche, mais attention l'adversaire s'échappe et amorce une manœuvre pour venir se placer en position d'attaque.



Air Attack est une première. Un combat aérien où l'on voit l'ennemi de l'intérieur de chaque avion. Grâce aux deux parties de l'écran, on suit l'autre appareil tout en surveillant sa propre position par rapport à lui. Attention à ne pas se trouver face à ses mitrailleuses !

L'idée est originale, et donne une nouvelle dimension au combat aérien. Mais le simulateur de vol, réduit à sa plus simple expression, manque de réalisme, et les bruitages sont par trop indigents. Les tirs s'effectuent dans un silence surnaturel et l'on a du mal à « croire » au combat. Dommage, d'autant que ce logiciel propose un duel contre l'ordinateur ou contre un autre adversaire. (Cassette Microïds pour *MO5* et *TO7/70*. Coproduction Loriciels.)

Type ___ ***simulateur de combat aérien double***
Intérêt ___ ★★★
Graphisme ___ ★★★★
Bruitage ___ ★
Prix ___ ***B***

COMMANDO

Seul contre tous

Seul face à l'armée ennemie, voilà qui n'est pas sans rappeler un certain Rambo. Mais ici le but est différent. En effet vous, Super Joe, soldat d'élite des années 80, devez vaincre

KUNG FU MASTER	109/159F
LAW OF THE WEST	109/159F
WHO DARES WIN II	99/149F
MOEBUS	109/
ROCK' WRESTLE	109/159F
FOURTH PROTOCOLE	/420F
EIDOLON	109/159F
KORONIS RIFT	109/159F
MOVIE MAKER	/169F
REVS	169/189F

Spy vs Spy	109/159
Spy vs Spy 2	119/169
Beach Head 2	109/159
Dambusters	99/149
Fighter Pilot	109/159
Back to the Futur	109/159
Basil bond	109/159

Fighter Pilot	99/149
Gremlins	99/149
Jump Jet	99/149
Cauldron	99/149
Super Test	99/
Mindshadow	109/
Winter Sport	109/

consulter

CARTOUCHE PITSTOP
COMMODORE
49F

sans aucune aide extérieure les armées rebelles qui ne cessent de progresser. Rien que cela. Si encore vous disposiez de quelque arme mystérieuse et redoutable. Mais non, seules six malheureuses grenades et une mitraillette constituent votre force de frappe. Tout autour de vous pleuvent obus de mortier, grenades et cartouches de dynamite. Sans oublier les balles qui sifflent à vos oreilles. Et pas question de battre en retraite. Vous devez vous infiltrer plus loin, toujours plus loin. Zigzaguez en permanence pour ne pas offrir une cible trop facile à vos ennemis et arrosez-les de balles au passage.

Réservez de préférence vos grenades à un groupement de soldats pour les tuer tous en une seule fois. Certains d'entre eux, tenant un poste clé, sont embusqués derrière un rocher. Il vous faut le contourner



pour les atteindre et récupérer ainsi une providentielle réserve de grenades. N'oubliez pas non plus de détruire au passage les précieuses installations et les véhicules rebelles que vous rencontrerez. A force de persévérance, peut-être parviendrez-vous à atteindre votre objectif, la forteresse. Un logiciel épuisant où l'on ne sait rapidement plus où donner de la mitraillette. (Cassette Elite pour *Spectrum*.)

Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***



EUROPE ABLAZE

Martial

Revivez une nouvelle fois l'époque difficile de la bataille d'Angleterre, en choisissant l'un ou l'autre camp. Trois scénarios différents pour ce wargame pouvant se jouer de un à douze partenaires.

Vous tenez à volonté le rôle du commandant en chef ou d'un commandant d'escadrille. Les postes inoccupés sont automa- ▸

tiquement gérés par le programme. Le jeu se dirige à partir d'un ensemble de vingt-trois menus différents. Ce système est un peu particulier, mais après quelques minutes, on s'y habitue bien et le déroulement du jeu en est facilité. Après avoir pris connaissance de tous les éléments en jeu, vous commencez à donner vos directives. Tout d'abord, vous assignez un niveau de priorité à chacun de vos ordres. Puis vous donnez une à cinq missions à chaque groupe. Il peut s'agir de bombardements d'industries, de civils, de communications, de ports, d'aérodromes, de stations radars ou de routes de navigation, d'interceptions ou de patrouilles de reconnaissance. Chaque groupe se voit attribuer un niveau d'activité. Il est possible d'effectuer ces opérations de jour ou de nuit. Certains de vos groupes escortent d'autres groupes pour les aider dans leur mission. Après chaque opération d'interception ou de bombardement, informez-vous des résultats de l'entreprise. Les conditions atmosphériques prennent une importance capitale pour certaines missions. Un très bon wargame, au style renouvelé. (Disquette Strategic Studies Group, pour *Apple II*).

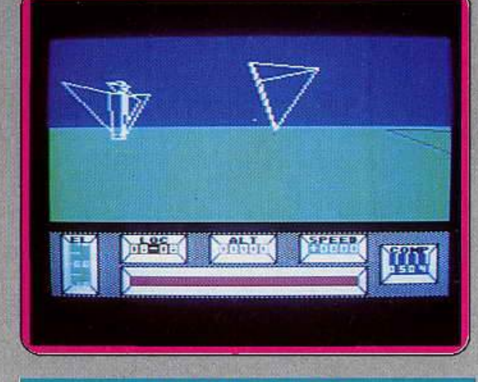
Type	***wargame***
Intérêt	★★★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	***aucun***
Prix	***F***

SUPER ZAXXON

Sauve qui peut...

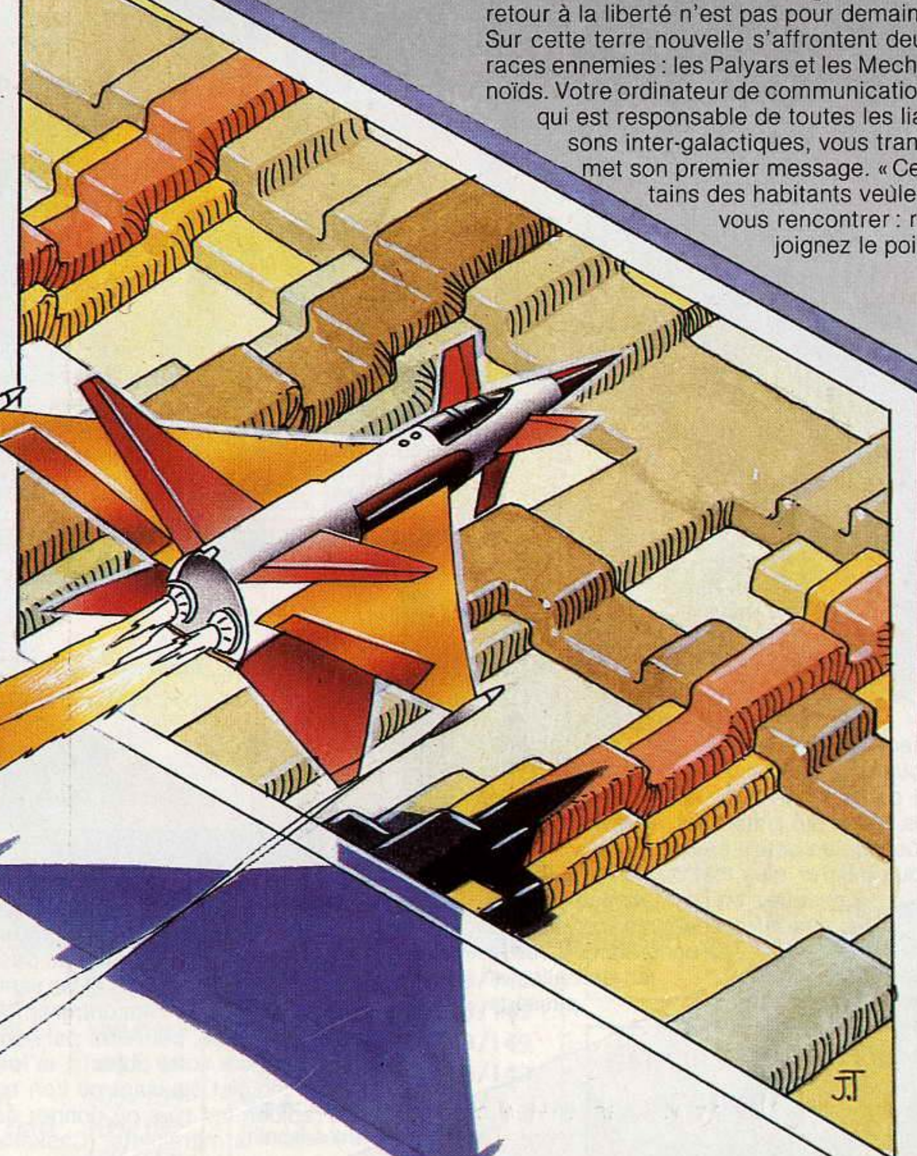
L'astronef entame un virage à droite... Plein gaz, vous allez bientôt aborder la forteresse spatiale des Super Zaxxons. Le réservoir est plein, l'appareil répond bien aux commandes et le laser est d'une précision remarquable. Quelques passages sur l'aile, les engins ennemis viennent de recevoir l'ordre de décoller. Pressez la gâchette, l'un d'eux s'écrase déjà. Stratégie du rase mottes, voici la première pompe de carburant. Tandis qu'apparaît l'entrée du tunnel maudit, vous devez refaire le plein sans tarder. Pour atteindre finalement la forteresse du dragon, vous arpentez ainsi, dans un superbe scrolling, quelques kilomètres d'angoisse et de sueurs froides... Le graphisme en trois dimensions fait apparaître une cité futuriste où radars, tours et faisceaux nucléaires s'enchevêtrent pour votre malheur. Pour situer votre altitude et votre vitesse, l'ombre que vous provoquez au sol est un excellent repère. Car s'il vous faut slalomer de droite et de gauche, plusieurs passages sont en fait des portails dans lesquels votre appareil peut tout juste s'engouffrer. Action et tirs ininterrompus, la partie n'en est pas pour autant dénuée d'intérêt. *Super Zaxxon* est un logiciel attachant, auquel il n'est pas toujours bon de se frotter, si bien sûr, vous tenez à votre





vie ! (Cassette Séga pour *Commodore 64*. Egalement disponible en disquette, une version sur *Atari* (Cassette et disquette) est dès à présent disponible.)

Type	***arcade***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***



MERCENARY

Le survivant

« Urgence, crash imminent ! » Le message s'est inscrit sur le tableau de contrôle de votre astronef. Quelques dernières secondes de vol... vous vous écrasez sur la planète Targ. A compter de cette minute, votre mission ne fait que commencer. Car si vous sortez indemne de cet atterrissage forcé, le retour à la liberté n'est pas pour demain. Sur cette terre nouvelle s'affrontent deux races ennemies : les Palyars et les Mechanoïds. Votre ordinateur de communication, qui est responsable de toutes les liaisons inter-galactiques, vous transmet son premier message. « Certains des habitants veulent vous rencontrer : rejoignez le point



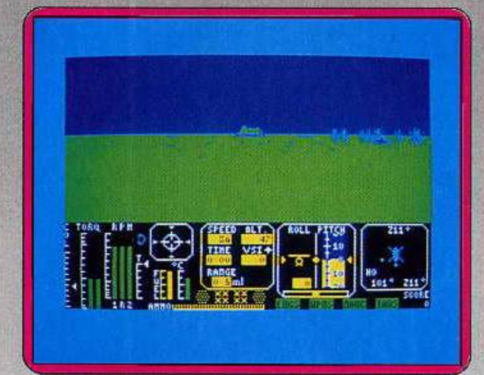
9-6. » Peut-être est-ce le début d'une collaboration fructueuse avec les peuples de la planète... A l'aide du joystick, vous marchez vers le premier appareil en vue et pressez la touche « D ». Vous êtes aux commandes d'une mini-soucoupe.
Les réacteurs sont enclenchés, une traction sur le joystick, vous survolez bientôt la planète Targ à la recherche de vos nouveaux compagnons. Mais attention, s'il s'agit de conclure des marchés avec les Palyars, leurs ennemis Mechanoïds risquent de ne pas apprécier cette manœuvre. Vous voici devenu, par la force des choses, un mercenaire ambitieux. De tractations en combats sanglants, saurez-vous faire preuve d'assez de diplomatie pour rester en vie et acquérir, finalement, un astronef pour la liberté ? Ce logiciel de simulation combine avec succès action et réflexion. La richesse de scénario développe considérablement l'intérêt du jeu... De longues heures de plaisir en perspective. (Cassette Novagen pour *Commodore 64*. Une version est disponible pour *Atari 400, 800, XL* et *XE*.)

Type ______ ***simulation et stratégie***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

TOMAHAWK

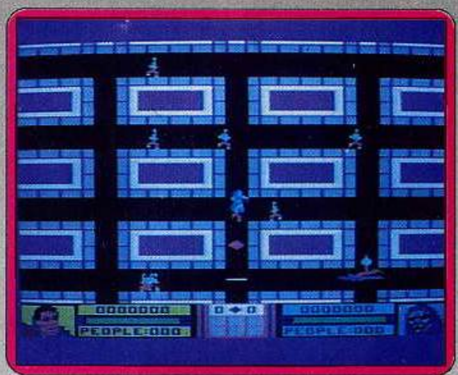
Guerre héliportée

Vous prenez les commandes d'un Apache AH-64A, hélicoptère de combat spécialisé dans la destruction des tanks. Commencez par vous entraîner dans une mission simple où les ennemis n'ouvriront pas le feu sur vous, avant d'en aborder d'autres de plus en plus complexes. Votre tableau de bord vous fournit tous les renseignements nécessaires sur vos paramètres de vol, ainsi que sur le cap et la distance des diverses cibles à atteindre. A ce propos il est une chose capitale à souligner : deux caps concernant l'appareil sont en permanence affichés.



Ceci provient du fait qu'un hélicoptère peut avoir le nez pointé dans une direction et voler vers une autre. Maintenez donc identiques ces deux caps pour ne pas vous tromper de cible ou arriver sur celle-ci latéralement, ce qui vous empêcherait obligatoirement de l'atteindre. La maniabilité d'un hélicoptère est grande, mais en contrepartie, les fautes de pilotage sont beaucoup plus difficiles à rattraper. Vous vous en apercevrez rapidement au cours des combats aériens avec d'autres hélicoptères.
Votre armement se compose d'une mitrailleuse, d'un lance-rockets et d'un lance-missiles. Surveillez votre indicateur de projectiles, de carburant et de dégats pour vous poser à temps sur l'un de vos héliports en cas de problèmes. La représentation en trois dimensions de la vue du cockpit est très réaliste.
Une excellente simulation d'hélicoptère de combat, particulièrement complète, où nous reprocherons seulement le mode de protection adopté qui oblige à une gymnastique visuelle franchement déplaisante à chaque chargement. (Cassette Digital Intégration pour *Spectrum*.)

Type simulation d'hélicoptère, combat aérien
Intérêt ______ ★★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



SUPERMAN

Héros musclé

Armé de pouvoirs exceptionnels, l'immuable Superman vole au secours de la veuve et de l'orphelin. Darkseid, son cruel ennemi, n'a qu'à bien se tenir. Notre héros musclé a plus d'une corde à son arc... L'action commence dans la grande avenue de la cité où la panique semble régner sur l'ensemble de la population. A vous d'arracher tous ces pauvres mortels à une mort imminente.
Sur plusieurs tableaux, ce jeu d'arcade vous fait parcourir terre et ciel pour combattre l'ignoble Darkseid. Côté animation, rien à redire. Le vol de Superman est particulièrement gracieux et son regard « laser » plus que ravageur. C'est en fait une question d'endurance... Serez-vous assez courageux pour user vos joysticks jusqu'à la corde sans que vos poignets ne rendent l'âme. Fort heureusement pour vous, les décors proposés sont variés et l'action laisse parfois place à un brin de stratégie, notamment en ce qui concerne l'enchaînement des différents combats. Un logiciel distrayant. (Cassette First Star pour *C 64*).

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B*** ▶

YIE AR KUNG-FU 2

Coups et esquives

Lee, le grand maître de Yie Ar Kung Fu a fini par anéantir tous ses ennemis. Mais déjà une nouvelle bande reprend le flambeau, pour une deuxième série de combats, encore plus difficiles.

Yie Ar numéro deux est en progression par rapport à son prédécesseur. Adversaire d'un meilleur niveau, graphismes améliorés, avec un décor différent pour chaque nouvel adversaire, animation sonore qui colle mieux à l'action, possibilité de jouer à deux l'un contre l'autre. L'animation et les techniques de combat ne sont en revanche pas modifiées de façon notable, avec une douzaine de coups ou d'esquives au total. A deux joueurs, Lee affronte au choix un colosse à la queue de cheval tournoyante et redoutable, une femme maniant l'éventail comme un boomerang ou un guerrier lançant des gaz paralysants. Adversaires que l'on retrouve également contre l'ordinateur. Dans ce cas, certains se révèlent presque invincibles, même en profitant au mieux des petites sophistications qui apportent points d'énergie supplémentaires ou immunité (très) temporaire.



Au moment où les jeux de karaté connaissent un grand succès *Yie Ar Kung-Fu 2* arrive à point nommé, pour relayer le premier du nom, avec une qualité en progrès. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*)

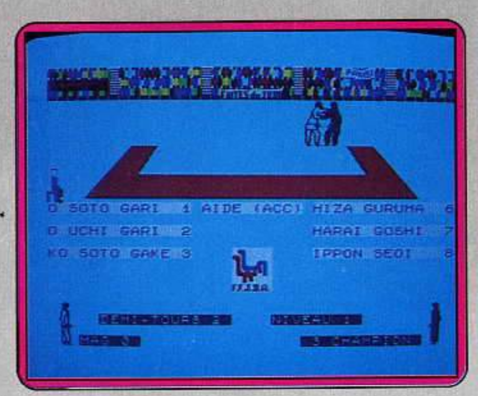
Type	***simulation de kung-fu***
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	**C**

JUDOKA

Les règles de l'art

Le logiciel joue la fidélité à tout crin. Loin des karatékas, *Exploding Fist* et consorts il s'agit ici de se conformer à l'orthodoxie de l'art martial. Plus qu'un jeu d'action, *Judoka* propose un apprentissage des techniques du judo. Les Harai-Goshi, Hiza Guruma et Tai-Otoshi n'auront plus de secret pour vous. Selon le niveau sélectionné le joueur devra faire preuve de plus ou moins de perspicacité pour choisir ses prises. Au niveau un, une seule prise judicieusement choisie suffit à faire chuter l'adversaire qui n'oppose aucune résistance. En revanche si vous entamez le niveau « ceinture noire » il faudra habilement enchaîner les prises pour déjouer les esquives de l'ennemi.

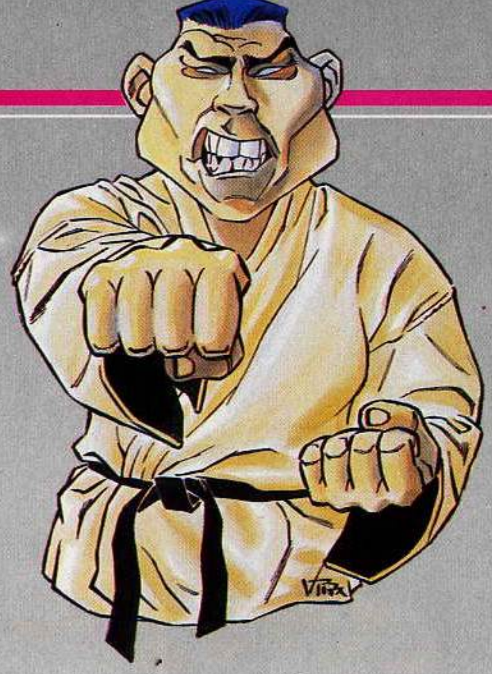
Revenons aux sources du sport dont les règles actuelles ont été définies par Jigoro Kano à la fin du siècle dernier. « Ju » signifie souplesse ou céder et « Do » veut dire la voie. Son principe essentiel n'est pas d'opposer la force à la force mais d'obte-



nir la victoire en cédant à la force. Partant de là il suffit d'opposer à un « poussé », un « tiré » et inversement, pour déséquilibrer l'adversaire. Pour les trois premiers niveaux : ceintures jaune, orange et verte, les prises sont classées. A droite se trouvent le nom et le numéro des prises en « poussé » et à gauche les prises en « tiré ». Le jeu se joue au clavier contre l'ordinateur. Vous incarnez le judoka blanc, l'ordinateur le noir. Si le judoka noir esquisse un « poussé » vous appuierez sur la touche correspondant au « Uchi Gari » ou « Tani Otoshi ». Cela se corse au niveau supérieur où il est nécessaire d'avoir assimilé les différentes prises

pour pouvoir opposer une stratégie cohérente à son adversaire et savoir enchaîner les prises. Le bilan du match tient compte des prises inadaptées, des erreurs de technique en passant par les sorties de la surface de combat, etc. C'est du sérieux.
A noter que le logiciel se termine sur un petit jeu de mémoire qui consiste à assembler par paire les différentes prises. Plus qu'un jeu pur, *Judoka* se rapproche d'un éducatif de judo. Une fois la prise sélectionnée, le joueur n'a plus qu'à observer la réponse de l'ordinateur. Aux niveaux supérieurs cela n'est pas de tout repos, enchaînement oblige. Toutes les finesses du combat sont prises en compte. Il fera la joie des judokas avides de perfectionner leur technique et initiera les novices aux grands principes du judo. Une seule ombre au tableau le graphisme du combat n'est pas assez fouillé. Il est ardu de reconnaître les prises d'après les mouvements des deux petits judokas perdus au milieu du tatami. *Judoka* n'en demeure pas moins un bon logiciel original.

Type ______ ***apprentissage du judo***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



YIE AR KUNG-FU

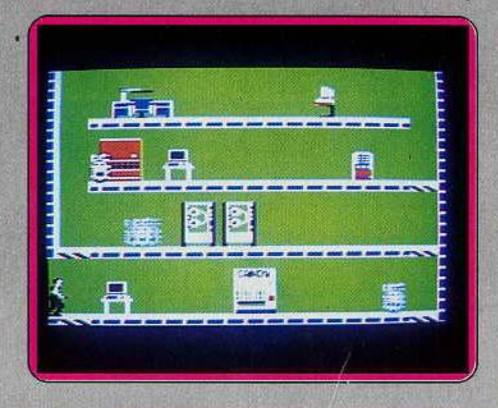
Nunchaku, bâton...

Konami descend dans l'arène de l'*Amstrad,* et adapte *Yie ar kung-fu*. Cette nouvelle version est sensiblement différente de celle existant sur *M.S.X.* Nouveau décor, réussi mais unique, personnages différents. Lee combat huit adversaires les uns après les autres (au lieu de cinq sur *M.S.X.*), chacun d'eux adoptant une technique différente : poings, nunchaku, bâton, chaîne, etc. L'attaque comporte dix variantes, mais aucune esquive n'est prévue, à l'exception du recul pur et simple et du saut... Les coups sont réalistes, mais leur impact est uniquement marqué par une étoile rouge. Le bruitage est



peu spectaculaire, l'adversaire ne recule pas sous la violence du choc. Un logiciel bien réalisé, difficile dans les derniers combats, mais qui demeure un cran en dessous de *The way of the exploding fist*. (Cassette Konami pour *Amstrad*.)

Type ______ ***simulation de kung-fu***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



IMPOSSIBLE MISSION

Faire vite et bien

Depuis trois jours, les systèmes de sécurité des principaux ordinateurs de contrôle militaire ont accusé de nombreuses défaillances. Le professeur Elvin Atombender tente de s'y infiltrer et de déclencher le lancement de multiples missiles nucléaires qui détruiront le monde. Vous, agent 4 125, avez été chargé d'une difficile mission : pénétrer dans le quartier général souterrain de ce savant fou et investir sa chambre de contrôle. Pour y pénétrer, vous devez auparavant découvrir la combinaison secrète de la porte d'entrée. Cette combinaison est obtenue en reconstituant un ensemble de neuf puzzles de quatre pièces chacun. Chaque puzzle est constitué d'éléments de la même couleur, mais parfois, ces couleurs sont volontairement modifiées, pour vous induire en erreur et il vous faut alors rétablir la couleur d'origine. Vous pouvez demander une aide au programme, en échange d'une diminution de votre score.
La demeure du savant est composée d'un gigantesque réseau de pièces étagées sur plusieurs niveaux. Pour vous rendre d'un ▶





CONTRÔLE AÉRIEN

Avec Contrôle Aérien, VIFI présente le jeu de rôle du XXIe siècle. Un jeu de simulation créé par des "Pros", qui restitue dans ses moindres détails le métier passionnant des aiguilleurs du ciel.

Votre mission : gérer en temps réel l'ensemble de l'espace aérien en assurant la régularité et la sécurité du trafic. Des dizaines d'avions sont dans votre zone de responsabilité, des milliers de vies sont entre vos mains. Prenez en charge un Boeing en évitant une zone militaire interdite, déviez un Airbus sans trop l'éloigner de son plan de vol. Réagissez devant un orage, méfiez-vous des deux appareils qui volent trop près l'un de l'autre à une même altitude. Huit niveaux de jeu toujours plus complexes sont à votre disposition afin que vous ne rencontriez jamais les limites de cette fabuleuse aventure.

Jour après jour, au travers de missions sans cesse renouvelées, pénétrez dans l'univers palpitant des aiguilleurs du ciel.

Disponible sur MO5, TO7, TO7/70, TO9 THOMSON

VIFI INTERNATIONAL

L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE

lieu à un autre, empruntez ascenseur ou élévateur. Toutes ces pièces sont gardées par de nombreux robots pouvant décharger un très fort voltage au contact ou à distance. Chacun d'eux est doté d'un programme particulier qui génère ses déplacements et son mode d'attaque. En fouillant les différents meubles de la demeure, vous découvrez certaines des pièces des puzzles, ainsi que des cartes pour immobiliser temporairement les robots ou initialiser la position des élévateurs. Un bon jeu d'action et de réflexion. (Cassette Epyx, pour *Spectrum*).

Type ______ ***aventure et réflexion***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***



REVS

Plein gaz

Ce simulateur de course automobile n'est vraiment pas classique : finis les démarrages sur simple poussée de joystick, terminés les slaloms à l'emporte-pièce ! Place au réalisme et par conséquent... à la réflexion. Vous voici sur le siège du bolide : le tableau de bord occupe tout le bas de l'écran, les deux roues avant sont visibles sur les côtés. Au centre du tableau, le compte-tours sépare les indicateurs de température d'huile et de jauge d'essence. Le volant et le levier de vitesse, enfin, sont au point mort et n'attendent que votre bon plaisir... Le maniement de la voiture s'opère à l'aide du clavier et du joystick ou encore sur le clavier seul.
Vous voici prêt pour le premier tour d'essai : une pression sur la touche « T » actionne le démarreur. Le moteur ronronne doucement pour rugir à l'ouverture des gaz. La pédale d'accélérateur enfoncée (touche « S »), vous voici à un régime de 8 000 tours minute, passez la première et c'est parti. Les roues se remettent droites automatiquement dès que vous lâchez le volant, la voiture lève le nez à l'accélération et « s'enfonce » au freinage...
On s'y croirait. Mais n'oubliez pas la piste large et balisée qui s'étale devant vous. En seconde, il est déjà bien difficile de garder le cap. Dans un crissement de pneus, l'embardée est vite arrivée, et l'herbe des bas côtés est particulièrement glissante ! Fort heureusement, les concepteurs du programme ont pensé à la marche arrière et au rétroviseur.
A vous de ne pas caler (le moteur s'engorge et a parfois du mal à redémarrer) et de rester prudent dans les virages trop brusques. Devant tant de réalisme, la course automobile est presque superflue. Il est souvent plus intéressant de rouler seul sur la piste et de s'essayer aux divers freinages, dérapages et autres joies de la conduite sur circuit. Et ma foi, les casses-cous prendront certainement un grand plaisir à courir ce grand prix. Sachez cependant que la victoire n'est pas une simple question de muscle ou de réflexe ! (Cassette Firebird pour *Commodore 64*.)

Type __ ***simulateur de conduite automobile***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

TEX

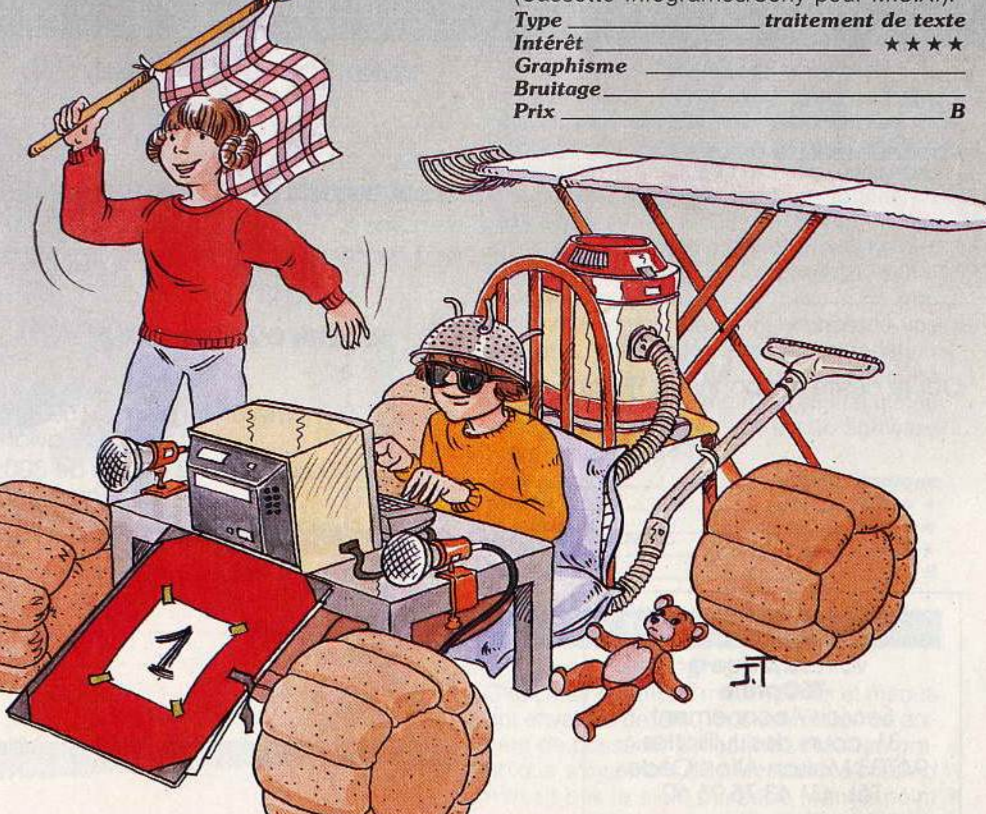
Traitement de texte

Vive la cohabitation ! A placer à côté de *Mandragore*, voici *Tex*, un utilitaire pur et dur, pour *M.S.X.*, qui bénéficie du label Sony. Un traitement de texte français très facile d'emploi.
Les fonctions principales sont bien au rendez-vous. Justification (jusqu'à quatre-vingts caractères par ligne), tabulations, suppression d'un mot, d'une ligne, d'un paragraphe, déplacement d'un paragraphe, suppression d'un mot ou son remplacement par un autre sur l'ensemble du texte. Les différentes fonctions disponibles et leur mode d'accès apparaissent à l'écran par simple appel. Le texte se présente sur le moniteur tel qu'il sera édité. Un avantage qui a son revers. Si l'on a choisi une justification supérieure à quarante signes (affichage maximum à l'écran), le texte se déroule par scrolling. C'est fatigant pour les yeux, et cela empêche de lire une partie d'un texte sans intervention au clavier. On regrettera également l'absence d'un compteur de signes, au total et depuis le dernier retour à la ligne et l'absence d'un double interlignage. En revanche, l'édition sur papier ne pose aucun problème, à condition d'utiliser une imprimante *M.S.X.*



Si tel n'est pas le cas, il est possible de changer les paramètres. Un traitement de texte agréable à pratiquer mais qui ne peut prétendre à une utilisation professionnelle. (Cassette Infogrames/Sony pour *M.S.X.*).

Type ______ ***traitement de texte***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______
Bruitage ______
Prix ______ ***B***



FAITES TILTER VOTRE MICRO-ORDINATEUR THOMSON !



Tous les mois, TEOphile vous parle des micros MO5, TO7, TO7/70 ou TO9. Vous y trouverez toute l'information sur le matériel et les logiciels, l'actualité, les derniers trucs de programmation, des listings Basic ou Assembleur... Et aussi de super concours pour gagner des centaines de cadeaux, cassettes, livres et même des ordinateurs. Alors, n'hésitez pas, chaque mois ayez le réflexe TEOphile avant les autres, il n'y en aura peut-être pas pour tout le monde.

Disponible chez votre marchand de journaux ou par abonnement.

CONDITIONS D'ABONNEMENT

Abonnement de 12 numéros .... 300 Frs (Etranger 400 Frs)
Abonnement de 6 numéros .... 150 Frs (Etranger 200 Frs)

REASSORTIMENTS DES ANCIENS NUMEROS

N.B.- Seuls les numéros 6,7,8,9,10,11,12,13 sont encore disponibles.
1 numéro : 15 Frs ; 3 numéros : 30 Frs ; la collection complète : 100 Frs

---

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je désire m'abonner à **TEOphile** :

- ☐ Six numéros au prix de 150 Frs (pour l'étranger 200 Frs) (Par avion, nous consulter)
- ☐ Douze numéros au prix de 300 Frs (pour l'étranger 400 Frs) (Par avion, nous consulter)

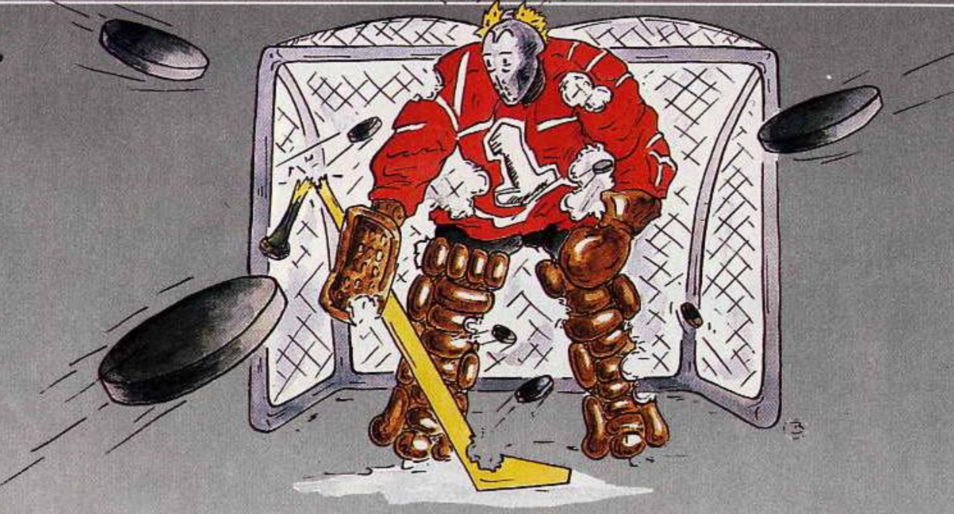
Je vous adresse ci-joint mon règlement, par chèque à l'ordre de **TEOphile**.

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie avec votre chèque à :
TEOphile
Service Abonnement
31, cours des Juilliottes
94703 Maison-Alfort Cédex
Tél. : (1) 43.75.96.60

NOM Prénom ____________
Adresse ____________

Code postal ________ Ville ________
TE 1

Créabilis Innovation - Lyon

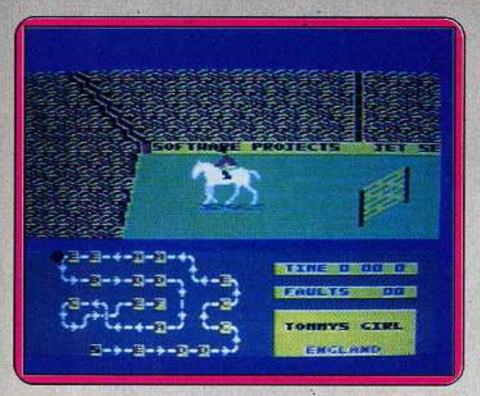


WINTER SPORTS

Neige et ennui

Surtout, n'achetez pas *Winter sports*. Employer « décevant » pour qualifier ce pseudo-jeu ne serait qu'un euphémisme fort civil. D'autant que l'éditeur de cette calamité use de fourberie, en choisissant un titre qui peut confondre les plus étourdis. *Winter sports* n'a rien, mais absolument rien à voir avec *Winter Games*, si ce n'est le titre, le thème, et les épreuves. Mais loin d'être une adaptation pour *Amstrad*, ce logiciel n'est qu'une très mauvaise copie, baclée de surcroit. Les graphismes sont médiocres, l'animation mauvaise, les bruitages quasi-inexistants.
Descente et slaloms, hockey sur glace, patinage de vitesse, saut à ski, bobsleigh et biathlon, ces épreuves ont un point commun : l'indicible ennui qu'elles provoquent. Aucune n'est vraiment réaliste, certaines semblent même être programmées en Basic, à la vue de la lenteur exaspérante des déplacements et de la médiocrité du scrolling. Electric Dreams, l'éditeur de cette bouillie, est une marque européenne appartenant à Activision. On comprend que la prestigieuse société américaine n'ait pas apposé son label à ce logiciel voué à l'échec. Un très mauvais début pour ce nouveau venu ! (Cassette Electric Dreams pour *Amstrad*, existe également pour *Spectrum*.)

Type — ***simulation sportive***
Intérêt — ★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★
Prix — ***B***

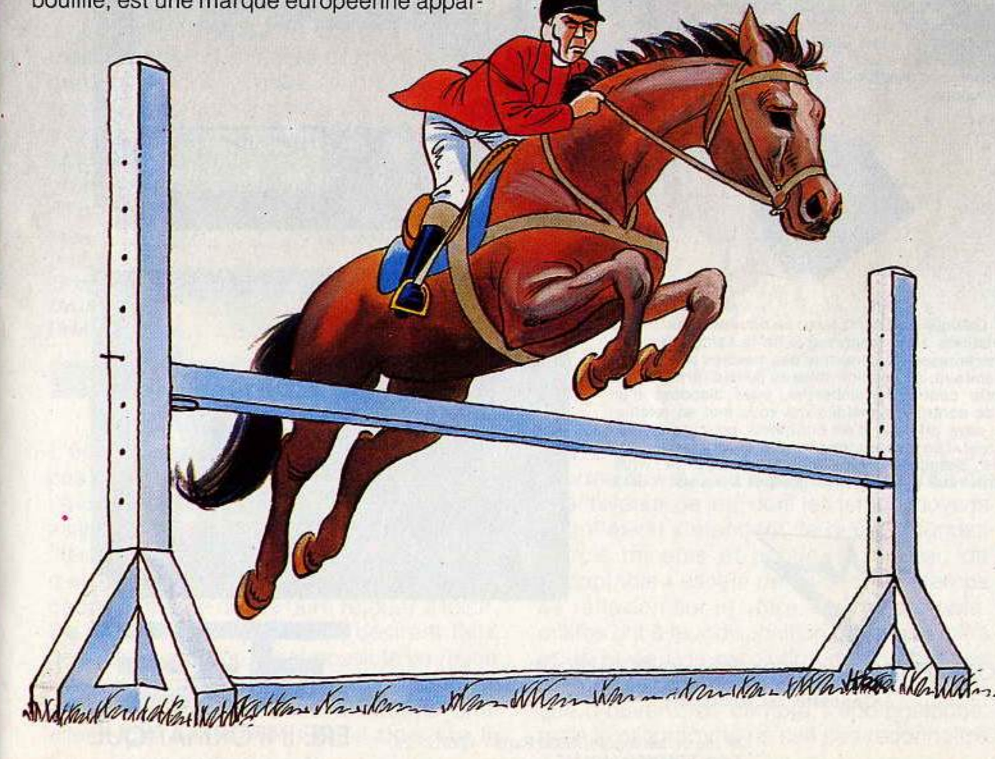




SHOWJUMPER

L'équitation n'est certes par un thème fréquent de la micro-informatique de loisirs. Et pourtant, la plus belle conquête de l'homme ne manque ni d'intelligence, ni de rebond ! Pour le grand concours hippique, douze parcours de sauts d'obstacles vous sont proposés. Après avoir sélectionné l'épreuve, ce sont les caméras de télévision qui suivent vos évolutions. Le maniement du cheval est simple : le déplacement dans les quatre directions s'opère à la manette, le saut est déclenché par le bouton de tir. Mais attention, votre monture est bien vivante et doit elle-même s'adapter à la situation. Aussi, pas de gestes brusques. Le cheval est incapable de s'arrêter sur un mètre pour faire demi-tour et tout consiste à calculer judicieusement les distances d'appel avant chaque saut. La totalité du parcours s'affiche en bas de l'écran. A vous de rester sur le droit chemin afin de ne pas prendre l'obstacle à « rebrousse poil ». L'animation graphique fait preuve de réalisme notamment en ce qui concerne vos chutes.... Une option permet de redéfinir votre parcours afin de corser la difficulté du jeu. Un logiciel simple et original qui ne manque pas de selle... (Cassette Software Projets pour *C 64*.)

Type — ***course hippique***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***



LUDESSIN

Outil graphique

C'est maintenant un must. Icônes et menus ont envahi le dessin. Tous les micros se doivent de posséder un outil de création graphique s'inspirant du *Macintosh*. *Amstrad* n'avait pas le sien. *Ludessin* vient à point ▶

ET PLUS RIEN NE SERA COMME AVANT.



CRAFTON & XUNK

REMI HERBULOT
Graphismes : Michel RHO
Musique : Jean-Louis VALERO

Disponible

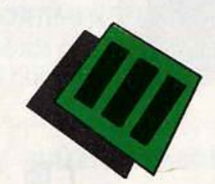
2912. La guerre menace la Terre. Sur toutes les colonies spatiales, c'est l'angoisse : si l'ordinateur central de contrôle galactique est détruit, toute vie s'éteindra sur les planètes non autonomes. Pour Crafton, androïde spécialiste des missions dangereuses, et XUNK, son fidèle podocéphale, il s'agit d'investir le centre de recherche qui garde l'ordinateur et d'éviter la catastrophe.
La richesse du jeu (énigmes à résoudre, objets à découvrir, adversaires multiples et inattendus), la qualité graphique et l'exceptionnelle rapidité de l'animation en 3 D vous feront passer de fabuleux moments.

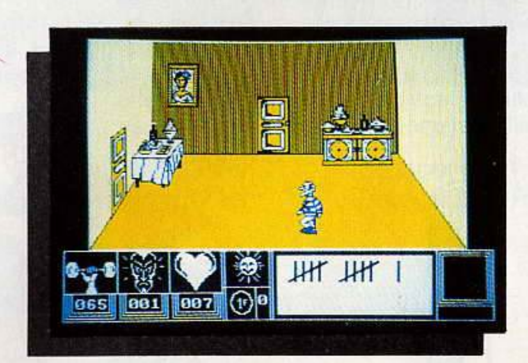


PATRICK DUBLANCHET
Graphismes : Catherine VAGNON
Musique : ULRICH

Disponible

4 heures du matin. Il fait encore sombre dans la cellule. Derrière la porte, la liberté... ou la mort. Dernier survivant de l'humanité vaincue par les robots, vous êtes enfermé pour toujours au plus profond d'un effroyable pénitencier. Pour vous, un seul objectif : rejoindre la femme qui, paraît-il, serait elle aussi emprisonnée, et fuir ensemble. Réussirez-vous ?
Exceptionnel jeu d'aventure et d'arcade entièrement animé en 3 Dimensions.





Contamination

JEAN-PIERRE LE CLEZIO
Scénario : R. HUMPHEAU
Graphismes : M. RHO
Musique : Marc OLIVIER

Disponible prochainement

Quelque part sur la terre, un nouveau virus frappe les populations. Haut responsable de la santé mondiale, vous devez enrayer l'épidémie par des mesures adéquates : cordon sanitaire, information, mise au point d'un anti-virus. Dans votre centre de recherche, vous disposez d'un tableau de contrôle planétaire qui vous met en relation avec les pays atteints, d'un ordinateur pour guider vos décisions, et d'un microscope pour des séances d'arcades au cours desquelles vous lutterez contre le virus. Parviendrez-vous à endiguer le fléau et à sauver l'humanité ?





LOGICIELS POUR AMSTRAD EN VENTE PARTOUT

Cassette ou Disquette

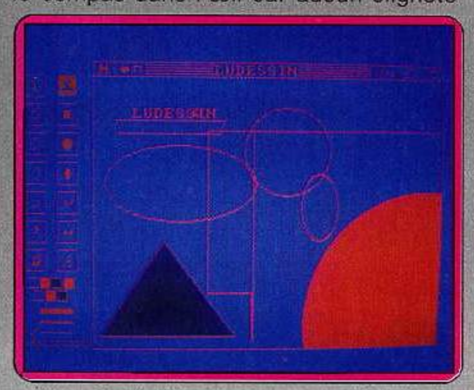
27 rue de Léningrad 75008 Paris - 43.87.27.27
Télex EREINFO 650134F



ERE INFORMATIQUE

UNE ERE D'AVANCE

pour combler ce vide. Les artistes pourront satisfaire leur désir créateur, joystick au poing. Au départ était la couleur. Ici sur les vingt-sept teintes disponibles, seulement quatre sont affichables simultanément. Pour observer les couleurs il faut les faire défiler. Difficile de prévoir une harmonie chromatique dans ces conditions. Trois grosseurs de point viennent nuancer l'option « crayon ». Géométriquement parlant les fonctions « cercle », « carré », « ellipse » et « triangle » sont accessibles. La forme se dessine à partir de deux ou trois points. Il faut ici avoir le compas dans l'œil car aucun clignotement témoin ne donne une idée de la grandeur future. Cercle, ellipse et carré peuvent aussi s'afficher, directement coloriés dans la teinte du crayon. Nul besoin de détailler les options traditionnelles de « traits », « gomme », « remplissage », « effacement » de la dernière fonction ou « poubelle ». L'insertion de caractères minuscules et majuscules est simple comme bonjour. Une fois le chef-d'œuvre terminé, il ne reste plus qu'à lui donner un titre et à assurer sa pérénité en l'imprimant.



Très simple d'accès, très maniable, ce logiciel est un outil graphique correct mais sans plus. La vitesse de déplacement du joystick varie capricieusement. Le jeu d'options est classique mais incomplet. Les fonctions « loupe », « pleine page » ont été oubliées dans le programme. La bonne moyenne. (Cassette et disquette Conseil Computer pour *Amstrad*.)

Type — ***création graphique***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★★
Bruitage — –
Prix — ***B***

BLITZ !

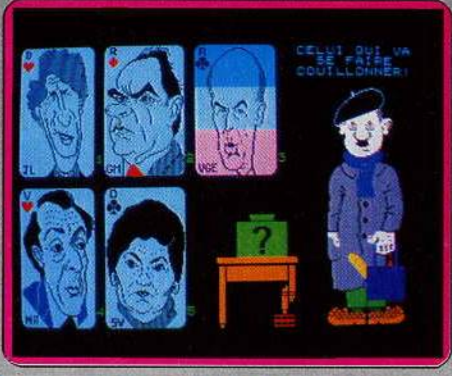
Echec et mat

L'échiquier affiché à l'écran n'est certes pas très esthétique mais il a au moins l'avantage de permettre de reconnaître assez facilement les pièces. Quelques facilités sont offertes par le programme. Il permet de reprendre un nombre illimité de coups et même de les faire rejouer à loisir. De plus, pour tous ceux qui désirent faire de rapides progrès, il est possible de revoir l'intégralité d'une partie pour l'analyser plus tranquillement. Dans les situations difficiles, vous pouvez vous faire aider par le programme qui vous indique le coup qu'il considère le meilleur pour vous. Ces conseils, s'ils sont raisonnables à haut niveau, ne sont pas toujours justifiés en Blitz. Ce logiciel ne « réfléchit » pas lorsque c'est à vous de jouer, mais vous informe du coup qu'il prépare. Il dispose de neuf niveaux de jeu, dont les temps moyens de réflexion s'étendent de deux secondes à trois minutes et demie. Un niveau dit « adaptable » essaie de calquer son temps de réflexion sur le vôtre. Enfin les problémistes ont à leur disposition un niveau infini et un niveau de résolution des problèmes de mat jusqu'en cinq coups. La bibliothèque d'ouvertures compte 1 900 positions, mais le programme ne sait pas reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, il est capable de combinaisons intéressantes, mais son jeu stratégique est quasi inexistant. De plus, il se laisse trop souvent attaquer sur son roque et oublie de parer les échecs et prise à la découverte.



Un logiciel correct, pour débutants. (Cartouche FIL pour *TO7/TO7/70/TO9*.)

Type — ***échecs***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ***aucun***
Prix — ***E***



POLITIC POKER :

16 mars 1986

Une dernière minute en forme d'immense éclat de rire. La campagne électorale pour les élections législatives atteint son paroxysme. Radios, télévisions, journaux, il n'est plus question que de sondages, cohabitation, supputations sur le nom du futur premier ministre. *Tilt* serait-il touché à son tour par la contagion ? Non, rassurez-vous. Purs et durs, nous ne changerons pas notre ligne après le 16 mars. Mais nous avons découvert en exclusivité le dernier jeu d'Infogrames en version de travail (en vente à l'heure où vous lisez ces lignes), un poker complètement délirant. Ses règles respectent celles du jeu politique. Le carré d'as ne vaut rien. Car Giscard, Chirac, Mitterrand et Marchais seraient incapables de cohabiter dans l'harmonie. La couleur en revanche est très forte, surtout si elle correspond à celle choisie au début de la partie, en fonction de ses propres opinions politiques.

La mise en œuvre est celle d'un poker classique. Les cartes le sont beaucoup moins. Elles représentent les hommes politiques caricaturés de main de maître par le graphiste qui a déjà signé *Las Vegas*. La réussite est totale. On n'y reconnaît presque plus son bon vieux *TO7/70* ! Nous ne pouvons rien dire sur la force du jeu lui-même, mais une chose est certaine, *Politic poker* est un gag réussi, et consacre un dessinateur hors du commun. (Cassette Infogrames pour *TO7/70* et *MO5*. Prix : B).

NB : Nous n'avons pu tester une version définitive de *Politic Poker*. Il nous est donc impossible de lui attribuer des étoiles. ▶



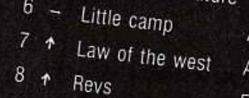
G.I. le label des meilleurs jeux.

GUILLEMOT International Software

AMSTRAD

1	↑	Ye Ar Kung Fu	Kjonami Imagine
2	↑	Who dares wins II	Alligata
3	↓	They sold a million	Hit Squad
4	–	3 D Grand Prix	Amsoft Exopal
5	–	Cauldron	Palace Software
6	↑	Sky Fox	Ariola Electronic Arts
7	↓	Sorcery +	Virgin
8	–	Highway encounter	Vortex
9	↑	Spy vs spy	Beyond
10	↑	Warrior +	Rainbow
11	–	Cyrus Chess	Intelligent Chess Soft Amsoft
12	↑	Eden Blues	Ere
13	–	Fighter Pilot	Digital Intégration
14	↑	Balle de match	Psion Fil
15	↑	T L L	Vortex
16	–	Macadam Bumper	Ere
17	↑	Hyper sports	Kjonami Imagine
18	–	Bruce Lee	Datasoft US Gold
19	↑	Supersleuth	Gremlins Graphics
20	↑	Meurtre sur l'Atlantique	Cobra





COMMODORE 64

1	↑	Rock'n wrestle	Melbourne
2	↓	Commando	Elite
3	–	Winter games	Epyx
4	–	Sky Fox	Electronic Arts
5	↑	Back to the future	Electric Dreams Activision
6	–	Little camp	Activision
7	↑	Law of the west	Accolade
8	↑	Revs	Firebird
9	↑	Critical Mass	Durell
10	↑	Scalextrix	Leisure Genius

MSX

1	–	Sorcery	Virgin
2	↑	Battle for Midway	PSS
3	–	Alien 8	Ultimate
4	–	Knight Lore	Ultimate
5	↑	North Sea	Aackosoft
6	↓	A view to a kill	Domarth
7	↑	Jump Jet	Anirog
8	↓	Super chess	Kuma





ORIC ATMOS



1	–	Dambuster	IJK
2	–	Macadam Bumper	Ere
3	↑	Xenon 3	IJK
4	↑	Zorjons Revenge	IJK
5	–	Triathlon	Ere
6	↓	Chess	IJK
7	↓	Avtak	Domark
8	–	Meurtre à grande vitesse	Cobra



THOMSON

1	–	Super Tennis	Answare
2	↑	Beach Head	Access. Fil
3	↑	Runway	Miclog
4	↓	Football	Nice Ideas
5	–	Blitz Intelligent	Fil

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

COLOSSUS CHESS 4.0

The best ?

D'emblée *Colossus Chess 4.0* annonce la couleur : être le plus fort logiciel d'échecs sur ordinateur familial. Outre la pratique de toutes les règles internationales (y compris les cas de nullité par la règle des cinquante coups ou de la triple répétition, la sous-promotion ou la prise en passant), ce programme apporte un certain nombre de « plus » intéressants. Ainsi, on peut lui demander de l'aide pour jouer un coup ou pour connaître l'ensemble des déplacements légaux d'une pièce. En cas d'erreur, il est possible de revenir en arrière jusqu'à concurrence de cent vingt coups, ce qui est suffisant dans la très grande majorité des cas. A l'inverse, vous pouvez aussi analyser une partie en la faisant défiler coup par coup. Une option plus particulière permet le jeu en aveugle.

L'échiquier est représenté en deux ou trois dimensions. Les pièces se distinguent bien les unes des autres et l'on peut en choisir la couleur. L'enregistrement des déplacements s'effectue soit au clavier, soit au joystick, plus pratique. Le choix du niveau est assez original. Quatre types sont sélectionnés : tournoi, temps moyen par coup, temps total par partie (où vous choisissez le temps adéquat) et temps égal au vôtre. La bibliothèque d'ouvertures est riche de trois mille positions avec des lignes pouvant s'étendre jusqu'à dix-sept coups de profondeur. Mais certaines sont un peu courtes. En milieu de partie, il est capable de bonnes combinaisons et d'un certain sens tactique. Il utilise remarquablement ses chevaux. En revanche, il semble quasiment ignorer les attaques à la découverte et se fait facilement piéger ainsi. De plus il laisse trop facilement attaquer son roque et pro-



cède parfois à des échanges douteux. En fin de partie, il se révèle moyen sans plus. Trente-quatre parties « célèbres » et dix-neuf problèmes sont fournis sur la version disquette. Un bon logiciel, pour amateur éclairé. (Disquette CDS, pour *Commodore 64* et *128*).

Type — ***échecs***
Intérêt — ★★★★★
Graphisme — ★★★★★
Bruitage — –
Prix — ***B***





SÉRÉNADE

Charmer la belle

Étrange, ce logiciel. Différent de ce qu'on a l'habitude de voir et d'entendre, *Sérénade*. La meilleure définition serait « puzzle musical » Je m'explique. Le but du jeu est de reconstituer des morceaux de musique coupés en rondelles par un ordinateur facétieux. Grâce à son « oreille », Roméo charmera sa tendre Juliette. Elle l'attend sur son balcon, et saura manifester agrément ou mécontentement.

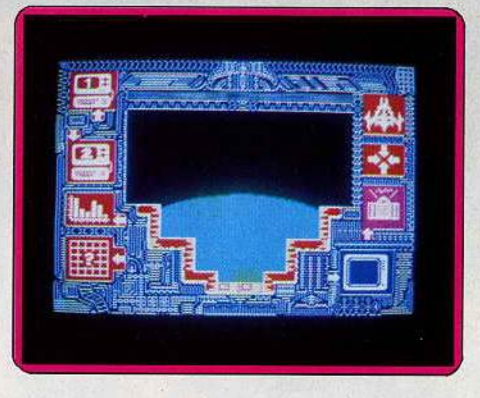
Sérénade comprend en mémoire quinze morceaux classiques ou populaires. Pour chaque partie, l'ordinateur en choisit sept, qu'il découpe ensuite en cinq séquences chacun. Il attribue alors, toujours drapé de sa dignité impartiale procurée par le tirage aléatoire, chaque séquence à une touche du clavier. Roméo n'a plus qu'à jouer les morceaux dans leur intégralité, et Juliette sera comblée. Ou presque. Car femmes varient. Un air que Juliette porte un jour aux nues, le lendemain la rend morose. La guitare qu'elle applaudit, elle l'oubliera bientôt pour le bandoléon, la clarinette ou le saxo. A chaque sérénade, Roméo devra sentir rapidement l'humeur de sa dulcinée. S'il y parvient, il s'élèvera progressivement pour s'approcher d'elle, jusqu'à... Mais là, mystère, les auteurs se refusent à toute déclaration, et ne comptez pas sur *Tilt*, croix de bois, croix de fer, pour dévoiler le secret du final. A mi-chemin entre le jeu et l'éducatif, *Sérénade* est une bonne idée. Il pèche parfois dans le choix des morceaux, trop « gnangnan », et dans leur restitution sonore. Le *Commodore 64* peut mieux faire, même si le niveau atteint est déjà fort respectable. La page principale est réussie graphiquement, et l'animation également. Des notes d'humour complètent *Sérénade*, dont la difficulté est réelle, et réserve de longues heures d'utilisation. (Cassette et disquette Vifi/Nathan pour *Commodore 64*).

Type — ***puzzle musical***
Intérêt — ★★★★
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★
Prix — ***B***

XCEL

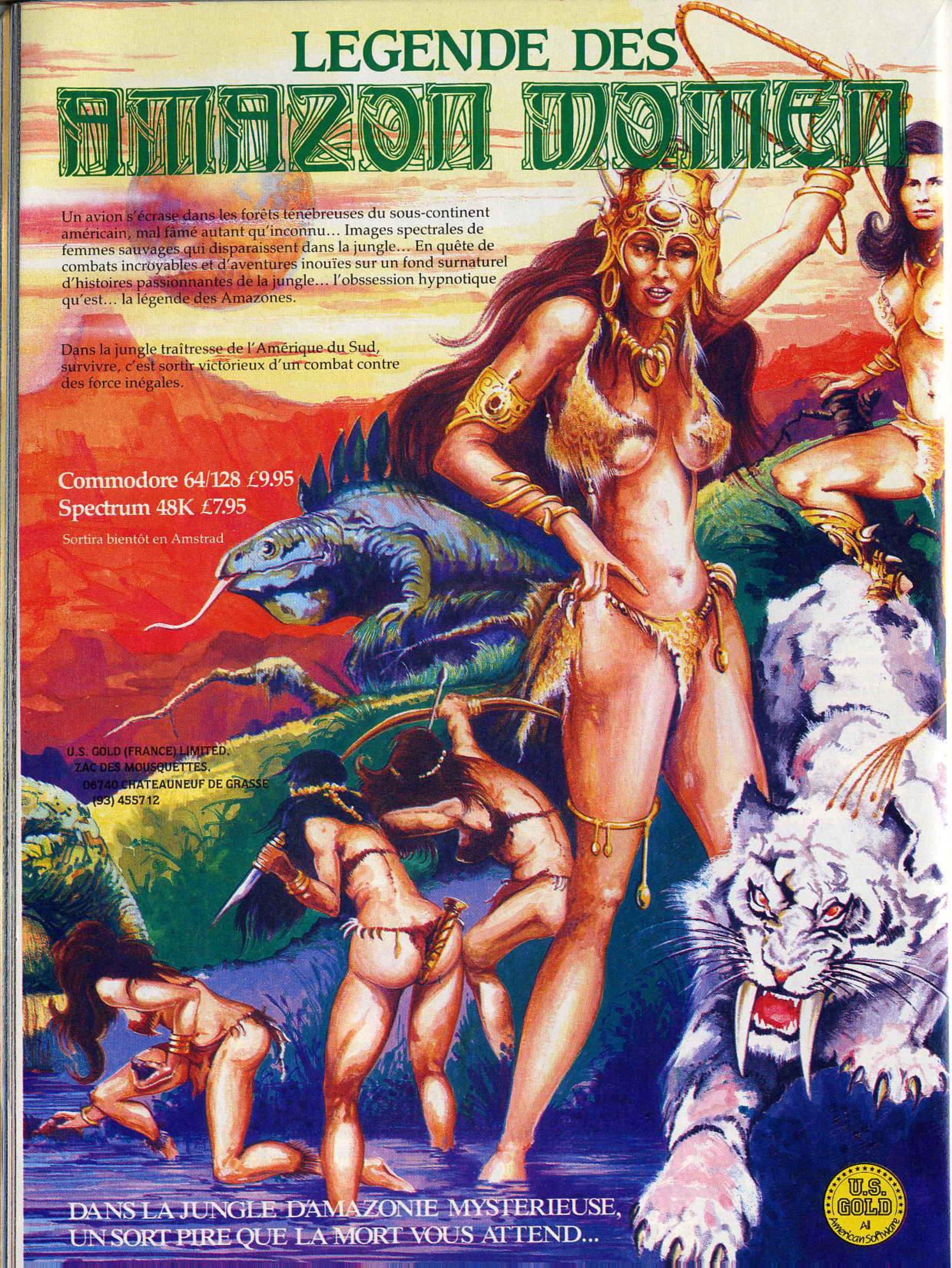
Les robots attaquent

Dans ce lointain futur, les hommes se sont laissés peu à peu dominer par les robots (les Sentinelles) et ceux-ci contrôlent maintenant la galaxie toute entière. Pourtant il



existe encore des hommes courageux qui rêvent de redonner à la race humaine son hégémonie passée.

A bord d'un vaisseau spatial inconnu, vous devez parcourir la galaxie et tenter de détruire jusqu'à la dernière des planètes « Sentinelles ». Rude tâche. Tout d'abord pour les repérer, il vous faudra faire usage du radar longue portée, puis vous transporter en hyper-espace à la surface de la planète suspecte. Là, évitez les obstacles de toutes sortes, certains étant sensibles à ▶



LEGENDE DES
AMAZON WOMEN
Un avion s'écrase dans les forêts ténébreuses du sous-continent américain, mal famé autant qu'inconnu… Images spectrales de femmes sauvages qui disparaissent dans la jungle… En quête de combats incroyables et d'aventures inouïes sur un fond surnaturel d'histoires passionnantes de la jungle… l'obsession hypnotique qu'est… la légende des Amazones.
Dans la jungle traîtresse de l'Amérique du Sud, survivre, c'est sortir victorieux d'un combat contre des force inégales.
Commodore 64/128 £9.95
Spectrum 48K £7.95
Sortira bientôt en Amstrad
U.S. GOLD (FRANCE) LIMITED,
ZAC DES MOUSQUETTES,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
(93) 455712
DANS LA JUNGLE D'AMAZONIE MYSTERIEUSE,
UN SORT PIRE QUE LA MORT VOUS ATTEND...
U.S. GOLD
All American Software

l'impact de votre rayon laser et d'autres (les arbres tout simplement) totalement immunisés à leur action. Sur certaines planètes, le labyrinthe ainsi constitué est particulièrement difficile à franchir et vous aurez besoin de toute votre maîtrise du pilotage pour y parvenir. Vient ensuite le combat contre légions de robots qui défendent la planète. Si tout va bien, vous aurez le plaisir de voir exploser la base Sentinelle.
Un jeu combinant *Space Invaders* et *Star Trek*, certes bien réalisé graphiquement, mais qui manque totalement d'originalité et semble vraiment trop vieillot face à ce qui existe actuellement sur le marché. (Cassette Program Techniques pour *Spectrum*.)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***A***



XYZOLOG

Perds pas la boule

Une boule folle évolue sur une surface étrange, poursuivie par des étoiles mortelles, et accompagnée d'une musique envoûtante. *Xyzolog* apporte une variante originale aux jeux d'action. Le principe est simple. La boule doit passer sur des voyants lumineux pour les atteindre, tout en évitant les étoiles. Toute la subtilité des déplacements vient de la configuration du sol, formé de plans sur différents niveaux. Pour grimper d'un étage à l'autre, la trajectoire de la boule doit être perpendiculaire à la pente. Sinon, elle décrit une superbe courbe, et retourne là d'où elle vient. Le contrôle de la boule demande une certaine habitude, et les tableaux se succèdent, de plus en plus difficiles. *Xyzolog* engendre un climat attachant, et pour une fois un jeu d'action doit se jouer lentement. Précision des mouvements et anticipation beaucoup plus que les réflexes. Le graphisme est moins sophistiqué que dans *Gyroscope*, dont le principe présente certaines analogies, mais n'enlève rien à la qualité de ce logiciel qui mérite une mention particulière pour son originalité. (Cassette ou disquette Softcard Electric software pour *M.S.X.*)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***B***

SHADOW OF THE UNICORN

Vaincre le Mal

Ce logiciel est fourni avec un module d'extension qui se branche sur le bus arrière de l'appareil. Il lui apporte un complément ROM ainsi qu'une interface joystick bien pratique pour le jeu. L'histoire est la suivante. Une innocente jeune fille, sans penser à mal, a par inadvertance libéré les forces du Chaos emprisonnées depuis fort longtemps. Dans les semaines qui suivirent, les deux royaumes de Oronfal et de Falforn se trouvèrent livrés à la barbarie des premiers âges.
Vous devez, grâce à votre équipe, capturer les forces du Mal. Dès le début du jeu, vous pouvez contrôler Mithulin, le roi d'Oronfal, Ulingail, un satyre de ses amis et Avarath le magicien. Au cours de vos déplacements, vous rencontrez d'autres amis qui pourront vous aider dans votre quête. Chacun d'eux est doté de caractéristiques particulières et il vous faut savoir en profiter. Vous pouvez aussi mettre la main sur différents objets, indispensables pour la poursuite de votre mission. Vous aurez à vous battre contre les créatures de l'enfer qui rôdent dans la lande. Le système de déplacement utilisé est un peu particulier. En effet, vous ne pouvez déplacer le personnage choisi que latéralement. Mais il est possible de le faire pivoter sur place. Ce système est un peu troublant au début, mais il est possible de se repérer grâce à



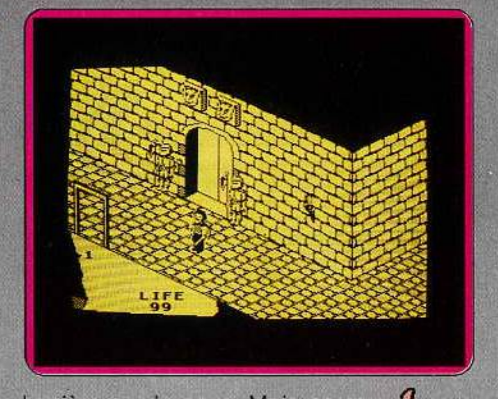
la boussole affichée en permanence. Pour récupérer vos forces après un long chemin, touchez un des buissons de vie. Un bon jeu, aux graphismes corrects. (Cassette Mikro-Gen, pour *Spectrum*).

Type ______ ***aventure et un peu action***
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ ★★★
Prix ______ ***B***

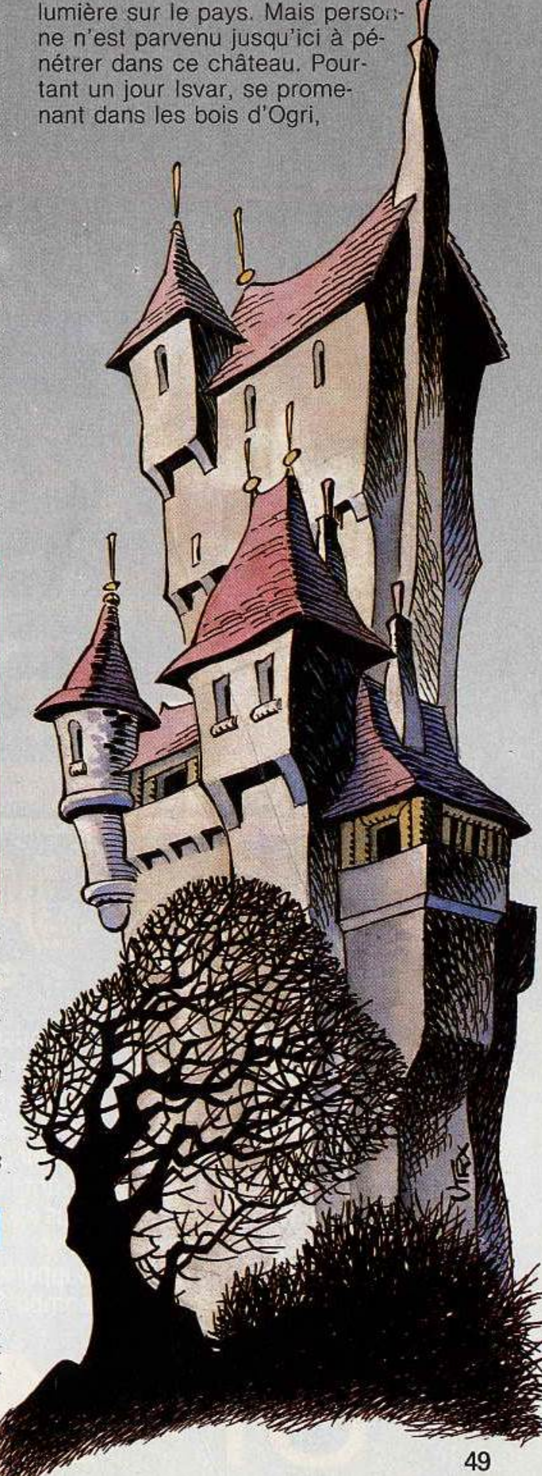
FAIRLIGHT

Briser le sortilège

Depuis la disparition de la lumière magique, la désolation et la ruine règnent sur le pays. Seul le château d'Avars dresse sa fière silhouette. La légende raconte que Segar l'Immortel y demeure et qu'il attend le moment opportun pour ramener la



lumière sur le pays. Mais personne n'est parvenu jusqu'ici à pénétrer dans ce château. Pourtant un jour Isvar, se promenant dans les bois d'Ogri,



Vous vivez aux frontières d'une éternelle galaxie; vous luttez contre des ennemis qui semblent capables de lire vos pensées. Vous êtes sur le point de guider votre astronef à travers l'une des grandes et passionnantes aventures du 35ème siècle.

Assis sur un filon de riches dépôts miniers, un nouveau complexe dénommé "Parvin Frontier" est un véritable paradis des pionniers, des entrepreneurs honnêtes ou crapuleux, et de certains des pires brigands de l'univers entier.

Ces pirates de l'espace font le désespoir des navigateurs interstellaires. Et maintenant, les choses en sont arrivées au point où ils menacent de prendre pour otage la population entière et de la laisser mourir de faim.

Il n'est donc pas étonnant que les pauvres habitants de Parvin Frontier soient prêts à payer presque n'importe quoi à quiconque parvient à les atteindre avec un chargement de provisions en provenance du monde extérieur. Mais la tâche est difficile, même pour le très expérimenté commandant de la Psi-5 Trading Company: évidemment, ces maraudeurs accueilleront assez mal toute ultime tentative visant à faire échouer leur plan de carnage intergalactique.

Alors, si vous êtes prêt à la lutte et que vous vous sentiez à l'aise dans la peau d'un commandant d'astronefs de ravitaillement, embarquez donc! Choisissez votre équipage avec soin. Depuis 10 ans, Al Zott détruit avec enthousiasme des croiseurs ennemis, mais son mauvais caractère pourrait fort bien causer votre perte... La sélection de votre expert en armes est cruciale. Ils sont tous excellents en la matière, mais pourront-ils tous supporter les dangers du combat?

En votre qualité de commandant, vous devrez constamment déléguer vos pouvoirs pendant votre mission. Les criminels de l'espace se rapprochent à l'horizon: que faut-il faire en premier: réparer vos écrans protecteurs, ou remettre vos armes en état?

FULL

Ack. Weap. Scan. Nav. Eng. Rep. Manual

WEAPONS - FIRING ORDERS LIST

ID	Shots	Weapon	Target	Pri	Status
C	3	Missiles	at B	3	out-range
F	7	Blasters	at E	3	in-range
A	2	Cannons	at A	4	broken
E	5	Thermos	at C	6	no power
G	9	Blasters	at G	8	in-range
B	3	Cannons	at D	9	broken

PSI-5 TRADING COMPANY

- Commande au clavier ou au joystick
- Choix de membres spécialistes de l'équipage
- Hublot externe
- Liaison vidéo entre astronefs
- Ordinateur embarqué
- Cockpit de navigation
- Armes superbes

Fabriqué sous licence par U.S. Gold Ltd., Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY.
L'écran tel qu'on le voit sur le Commodore 64.

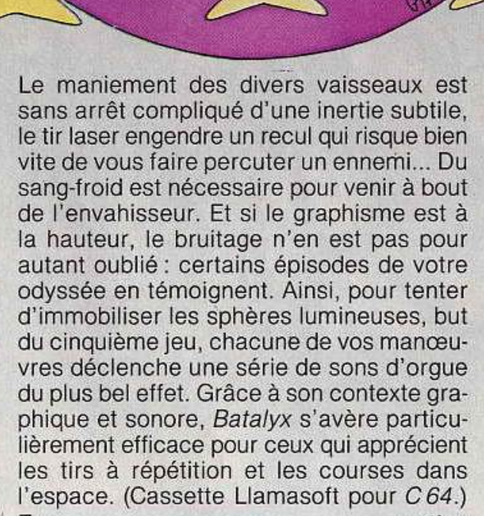


Accolade



fit la rencontre de ce dangereux personnage et se vit transporté dans une des pièces de la forteresse. Là, une projection du magicien de la cour d'Avars lui apprit qu'ils étaient tous deux prisonniers et que le seul moyen de s'échapper était de mettre la main sur le Livre de la Lumière et le lui rapporter. Ceci, seul, pourra briser le sortilège qui pèse sur le magicien et celui-ci pourra alors à son tour délivrer Isvar. Le château est peuplé de gardes et de créatures néfastes qui ne cherchent que votre perte. Elles sont parfois cachées et ne se révèlent qu'à votre approche. Vous ne disposerez au départ que de votre épée pour vous défendre. Vous pouvez cependant trouver au cours de votre quête différents objets (clés, potions, nourriture, parchemins et bien d'autres) qui vous seront indispensables pour la poursuite de votre mission. Certains d'entre eux sont plus ou moins facilement accessibles. Ainsi parfois, vous serez tenu d'empiler divers meubles, et de grimper dessus pour accéder à l'objet tant désiré. Les graphismes sont superbes et le jeu passionnant. (Cassette The Edge, pour *Spectrum*).

Type ______ ***aventure et un peu action***
Intérêt ______ ★★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ***présentation*** ★★★★★
Prix ______ ***B***



BATALYX

A dos de chameau

Sur fond de guerre des étoiles, *Batalyx* est un étrange mélange d'action et de création graphique. Pour les six étapes de votre combat, vous devez détruire de sinistres



créatures telles les Dromedoïds, terribles chameaux du désert, et toute une kyrielle d'aliens redoutables. Mais ce qui fait l'intérêt d'un tel logiciel est la qualité graphique de l'animation. Explosion tri-dimensionnelle ou course à dos de chameau vers une base galactique, le joueur se laisse vite captiver par le feu endiablé de l'action.

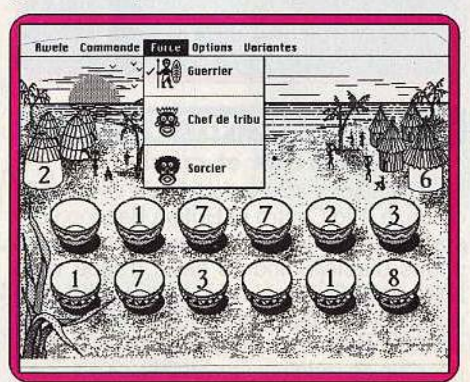
Le maniement des divers vaisseaux est sans arrêt compliqué d'une inertie subtile, le tir laser engendre un recul qui risque bien vite de vous faire percuter un ennemi... Du sang-froid est nécessaire pour venir à bout de l'envahisseur. Et si le graphisme est à la hauteur, le bruitage n'en est pas pour autant oublié : certains épisodes de votre odyssée en témoignent. Ainsi, pour tenter d'immobiliser les sphères lumineuses, but du cinquième jeu, chacune de vos manœuvres déclenche une série de sons d'orgue du plus bel effet. Grâce à son contexte graphique et sonore, *Batalyx* s'avère particulièrement efficace pour ceux qui apprécient les tirs à répétition et les courses dans l'espace. (Cassette Llamasoft pour *C 64*.)

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______ ★★★★★
Prix ______ ***B***

AWELÉ

Semer le bon grain

Les jeux de stratégie ont souvent une origine « exotique ». Les échecs nous viennent



d'Arabie, le Go de Chine. Pour changer de continent, voici l'Awelé, l'un des jeux les plus populaires du monde. Il est pratiqué, avec quelques variantes, dans l'ensemble de l'Afrique noire. Sous une apparente simplicité, il dissimule une redoutable complexité stratégique. Voici la règle : seize pots sont disposés devant vous sur deux rangées. Huit pour votre camp, huit pour l'adversaire. Au début du jeu, chaque pot contient quatre grains. Les joueurs prennent alternativement le contenu de l'un de leurs pots, et « sèment » grain par grain, dans les pots suivants. Lorsque l'un d'eux rencontre un pot adverse contenant un ou deux grains, il gagne tous les grains contenus dans les pots qu'il vient de semer. Cela peut paraître compliqué, mais après quelques minutes d'entraînement, le principe est parfaitement clair.

Le *Macintosh* est un adversaire redoutable, doté d'une grande vitesse de jeu. Au niveau le plus faible, il bat sans discussion n'importe quel débutant, et à son niveau le plus élevé tient tête à des joueurs confirmés. Les manipulations s'effectuent bien sûr à l'aide de la souris, et le confort est total. La qualité graphique du décor est indéniable, mais cet écran est fixe et unique. *Awelé* est un jeu de stratégie d'un excellent niveau, agréable à utiliser face à l'ordinateur. (Disquette Topics pour *Macintosh*. En développement pour *TO7/70*.)

Type ______ ***stratégie***
Intérêt ______ ★★★★
Graphisme ______ ★★★★
Bruitage ______ –
Prix ______ ***D***



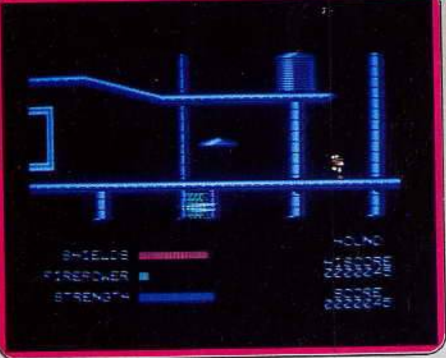
TRIVIA

Érudition

Quel a été le premier empereur romain ? Qui était le partenaire de George Raft dans la « Clé de verre » ? Elémentaire. Qui a gagné les championnats du monde poids lourds en 53 à Chicago ? Facile. Bravo vous ▶

avez deviné. Ce programme est un jeu à questions multiples. D'autant plus palpitant et énervant qu'on ne sait jamais si on tombera sur la question simpliste ou sur la quadrature du cercle. Le chemin de croix pour gagner ses six galettes vous transporte du monde des divertissements ou de l'histoire au monde des sports et des loisirs en passant par la géographie, les arts, la littérature, les sciences et la nature.
Vous évoluez sur un jeu de l'oie où à chaque couleur correspond une matière. L'ordinateur lance les dés et pose les questions. Mais il ne participe pas à la compétition. Le jeu entraîne de deux à quatre joueurs dans son sillon. On ne gagne pas une galette à tous les coups. Il ne suffit pas en effet de répondre justement, il faut être sur une des maxi-cases. Il n'en existe qu'une par matière. L'ordinateur n'intègre pas la réponse. Il faut donc répondre par oral et faire ensuite preuve de fair-play en avouant avoir perdu ou gagné. Amusant, difficile et varié. Un bon jeu distrayant et suffisamment complet pour ne pas lasser. (Cassette Anirog pour *Amstrad*).

Type	***jeu de société***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	
Prix	***B***

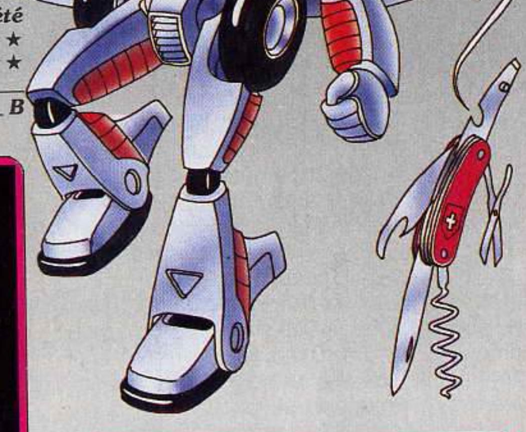


TRANS FORMERS

Métamorphoses

Sur la planète Cybertron, c'est l'éternelle lutte contre les forces du Mal. Les fameux « robots transformables », nouveaux héros des séries télévisées, n'ont ici qu'une hâte : devenir les maîtres absolus du bloc énergétique de cette étrange planète, afin d'anéantir le « Maître Maudit » ! Tous équipés de gadgets surprenants, ces sauveurs de l'Humanité marchent sur terre, volent dans l'espace et dévalent, sur quatre roues, les plates-formes de Cybertron. Afin de rassembler les quatre pièces qui constituent le générateur d'énergie, vous voici déjà prêt au combat. Parmi les quatre robots mis à votre disposition, vous devez choisir le premier partant : en fonction de sa force, de son agilité et de son armement, à vous d'utiliser, au bon moment, le meilleur combattant. Opposé aux cruels Decepticons, il n'est pas toujours aisé de livrer bataille. Il vous faut parcourir le labyrinthe de plates-formes en échelles pour repérer les parties du bloc énergétique et tenter, dans un laps de temps restreint, d'en reconstituer le générateur. D'un graphisme soigné, le décor n'est pas nouveau. L'action ne perd rien, cependant, de sa vitalité et la rapidité du jeu demande un effort de réflexion qui motivera tous les passionnés d'arcade. (Cassette Ocean pour *C 64*.)

Type	***action***
Intérêt	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***





FICHT NIGHT

Uppercuts et crochets

Dans les sous-sols enfumés de cette salle de boxe, Kid Castro et British Balldog vont s'affronter. Des « bouilles » d'enfer, des points d'acier, cinq as de la frappe vous attendent. Ce simulateur de boxe est plus qu'un simple jeu d'action. Si les combats sont en eux-mêmes captivants, il vous est possible de redéfinir vos athlètes. Tout commence par le physique des participants. Maigres, joufflus, avant bras à la « Popeye » ou torse de lutteur japonais, les combinaisons sont multiples. Plus ou moins d'agilité, une endurance variable, votre boxeur est fin prêt au combat. Mais attention, pas de victoire sans entraînement et le sac de sable est un compère idéal pour votre échauffement. Premier coup de gong... La salle acclame les deux participants. Pas d'arbitre, la loi du plus fort règne sur le ring. Vous pouvez tester les capacités de votre nouvelle recrue. Le combat est sanctionné par K-O, et vos cinq adversaires ne vous laisseront pas souffler une minute. Un logiciel plein d'humour et d'entrain. Tous les coups sont permis pourvu que le rire soit de la partie ! (Cassette VS Gold pour *C 64*.)

Type	***combat de boxe***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***B***

N.O.M.A.D.

Cauchemardesque

Pour faire échec au monstrueux Mr. Gros, vous guidez votre droïde dans son monde bien gardé, l'astéroïde Talos. Vos seules armes, deux Magnum de gros calibre avec une réserve inépuisable de munitions et votre habileté. Votre droïde se déplace grâce à des rétrofusées, mais il faut tenir



compte de son inertie, lors de l'accélération et du freinage. Votre robot doit affronter toute une série d'embûches. Pour les batteries d'artillerie, le plus simple est de vous placer dans un angle mort, où elles ne pourront vous atteindre, et de leur tirer dessus. Certains robots hantent aussi les couloirs. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se précipitent en une attaque suicide difficile à éviter. Pour compliquer le tout, certains passages sont bloqués par des portes. Pour les ouvrir, actionnez l'un des interrupteurs situés sur les murs, mais chacun d'eux ne commande pas toujours la porte la plus proche ! Un jeu amusant, où il vaut souvent mieux tirer juste et faire preuve d'un peu de réflexion que d'être un émule de Lucky Luke. (K7 Ocean, pour *Spectrum*).

Type	***action***
Intérêt	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	***A***



SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES... ENCORE MOINS CHERS!

ATARI 2600 INCROYABLE

SPACE SHUTTLE
ENDURO = 195 F
GHOSTBUSTER

MATTEL INTELLIVISION SUPER PROMOTION 99 F

WORM WOMPER
BEAMRIDER
HAPPY TRAILS
PITFALL
STRAMPEDE

SUPER PROMOTION 199 F

SUPER FOOTBALL
MASTER OF THE UNIVERSE
D & L TREASURE OF TARMIN
DESENDER
CENTIPEDE
BUMP N JUMP
PINBALL
MOTOCROSS

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE = 295 F
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini)	175 F
BEACH HEAD	175 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS.	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	169 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	199 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	245 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	175 F
COLISEUM	175 F
OCEANIA	185 F
LORRAN	165 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F
SOLEIL NOIR	145 F
LA GESTE D'ARTILLAC	245 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195 F
LAS VEGAS	195 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO(SOLO FLIGHT) ... 185 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

ATARI 600/800/XL/130

NOUVEAUTES !

	C/D
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
ELECTROGLIDE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
THE EIDOLON (NF)	ND/145 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

HIT PARADE

ARCHON (NF)	119 F
BALL BLAZER (NF)	99/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BRUCE LEE (NF)	145/145 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race (NF)	99/145 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	99/145 F
RESCUE ON FRACTALUS	99/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
ZORRO (NF)	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMAIII	ND/199 F

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DIG DUG	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
HACKER (NF)	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
MR DO (NF)	95 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
PAC MAN	95 F
PITFALL II (NF)	125 F
RIVER RAID	125 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND /145 F

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE !

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.

Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club,et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.

Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

TAM-TAM SOFT

VOTRE TIRELIRE M'INTERESSE

Même si à huit ans nos bambins s'intéressent plus au foot et aux bisounours qu'aux chèques et aux cartes de crédit, la BNP, en liaison avec l'Education nationale, vient de lancer un logiciel éducatif sur la "petite" finance. Son nom, La banque pour les jeunes, laisse peu de place à la poésie. L'enfant apprend à lire un relevé de compte, à utiliser un virement bancaire, à différencier les modes de paiement et à optimiser un budget. La présentation, sous forme de travaux pratiques, et de jeux s'avère assez attractive. 3000 cassettes (TO7,TO7/70) et 2000 disquettes fonctionnant sur tous les nanoréseaux ont d'ores et déjà été offertes aux établissements scolaires. "Dis papa, combien rapporte ton plan épargne logement?"

LONDRES: LE SPECTRUM 128 K ARRIVE

Lancement du Spectrum 128 le 13 février. Très proche de son prédécesseur le nouveau Spectrum, fort de ses 128 K de mémoire vive, se veut joueur, musique et graphismes à l'appui. Tout le Gotha du software et de la presse anglaise s'était donné rendez-vous dans les luxueuses suites du Mayfair Hotel. Le fait le plus marquant était certainement le nombre de titres déjà disponibles: logiciels de musique, de création graphique, deux traitements de texte, un assembleur et toutes les adaptations des classiques du jeu: Ballblazer (Activision), Rocky Horror Picture Show (CRL), Lord of the Rings (Melbourne House), Winter Games (Epyx), Ye Ar Kung Fu (Ocean) etc. Quel ordinateur peut se targuer de débuter sa carrière avec plus de trente jeux , sans compter les quelques 5000 titres existants sur le 48 K, totalement compatibles, et une dizaine d'interfaces? Le 128 K possède déja sa souris, AMX Mouse, son stylo optique, FE Electronics, un pavé numérique supplémentaire ainsi que toutes les interfaces joysticks.
Lancement spectaculaire pour une machine qui l'est nettement moins. L'ordinateur affiche sans honte sa cible: le marché du jeu. L'effort a donc été porté sur les capacités graphiques et musicales, port MIDI intégré, et sur l'accessibilité. Le syndrome Macintosh a encore frappé. A la mise sous tension un menu apparaft, offrant cinq options: chargement des cassettes, éditeur Basic pleine page, le calculateur intégré, le mode 48 K et, petite innovation, le Tape Tester qui vous indique le volume sonore optimum lors du chargement. Premier hic, l'absence de port joystick, gênante pour un ordinateur qui se veut avant tout ludique. Pour le reste le Spectrum 128 K est grossièrement un 48 K gonflé. Même microprocesseur, le Z80A qui pilote les 128 K de mémoire vive, trois voix sur huit octaves avec sortie amplificateur opposées à l'unique voix disponible sur le Spectrum.
Jeremy Brown, directeur de produit nous a expliqué la stratègie de Sinclair pour l'année à venir. "Nous comptons énormément sur le Spectrum 128 K. Il s'adresse en priorité aux joueurs masculins de dix à dix huit ans. Nous nous sommes aperçus de l'importance croissante du marché du jeu (retournement face à la cible professionnelle visée à l'origine par le QL). La micro familiale ludique qui représentait 45% du marché britannique en 85 atteindra 62% en 86. Il a d'abord été lancé en Espagne car l'occasion s'en présentait. Nos difficultés financières de l'année dernière ne nous permettaient pas d'arrêter les ventes du Spectrum plus pour les fêtes. Le modèle anglais est une version améliorée du modèle espagnol qui ne possédait pas la présentation sous forme de menus. La machine a reçu un très bon accueil de la part des développeurs, ce lancement en est la preuve. Peu de sociétés prennent le risque de développer pour une machine qui n'a pas été vendue à cent mille exemplaires. Nous comptons lancer également d'ici fin 86 un portable avec traitement de texte intégré et écran à tube cathodique classique (!!!). Le "Pandora" aura une vocation professionnelle."
Le Spectrum 128 K est vendu 180 £, 2000 francs approximativement. Le prix comprend l'unité centrale et deux logiciels Ocean: Daley's Thompson's Super-Test et The Never Ending Story. De la bouche même de sir Clive Sinclair, il devrait arriver d'ici deux mois en France. Cette nouvelle machine suffira-t-elle à assainir la situation financière de la compagnie? Sinclair affirme avoir déja remboursé la moitié de ses dettes, 10 millions de francs, avec 450 000 ordinateurs vendus en 85. Wait and see.

MICRO SUR RADIO 7

C'est sur Radio 7, c'est avec Yvan Coriat et Robert Levy Provencal, ça parle de micro-informatique, bref ce n'est pas triste. Tous les jeudis sur 91.3 et 91.7, de 18h15 à 18h45, Yvan et RLP vous présentent l'actualité des softs et des micros. Nouveaux logiciels, infos de dernières minutes, invités prestigieux (!), Radio 7 devient le lieu de rendez-vous des micro-branchés. Et, en plus, vous pouvez écrire ou appeler en direct Radio 7, RLP Micro, 116 av. du Président Kennedy, 75116 Paris. Tel. : 45 24 77 77.

RUN INFORMATIQUE: TOUT CHAUD

Le mois de mars de Run est placé sous le signe du 520 ST ascendant Amstrad avec -pour la première machine- un ensemble d'utilitaires qui vont du moniteur assembleur en langage machine au "récupérateur de disquettes"(K SeKa, K Ram, MCopy, Dishelp). Trois jeux d'action: Mudpies, Lands of Havoc et Flipside complètent la liste.
Six nouveaux titres ou adaptations sortent sur Amstrad, à savoir Music system (240F disq., 210F K7), Battle of the planets (130F K7), Three weeks in paradise (130F K7), Bridge player III (disq. 170F), Rocky horror picture show (170F disq.), Tornado low level (180F disq.). La rubrique "accessoires" se limite à la tablette graphique Graph pad II (995F pour Amstrad). Les possesseurs de C 64 peuvent se plaindre: un seul titre en vue soit Comic Bakery (120F K7). Run Informatique, 62 rue Gérard, 75013 Paris (1)45.81.51.44; 5 Bd Voltaire, 75011 Paris, (1)43.38.96.31.

COCONUT: VIVEMENT DEMAIN

Pas de nouveautés marquantes chez Coconut à part un ensemble d'utilitaires fonctionnant sur C128 sous CPM: Wordstar, Base 2, Cobol.... Coté jeux c'est la période de creux après la débauche des fêtes: Elite (Firebird) et Commando (Elite), deux hits du moment sortent sur Amstrad. Pas de nouvelles de Summer games (Epyx). Back to the future et Eidolon (Lucas film pour Activision), sont traduits et adaptés sur K7. Les prix s'en ressentent: 139F. Pas cher. Coconut Informatique, 13 boulevard Voltaire 75011 Paris, 43.55.63.00.

OCCASES

Amis de la bidouille et de l'échange: "bonjour". Le centre commercial du Carrefour Rambouillet organise une semaine de troc micro informatique animée par les clubs de la région du 1er au 8 mars. Vous pourrez y échanger matériels, logiciels et informations. Une exposition développera le théme de la micro informatique au quotidien. L'opération s'achèvera le samedi 8 mars après midi en la présence des frères Bogdanov, décidément ils sont partout, qui dédicaceront leur dernier livre.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **95/125 F**
+ THE STAFF OF KARNATH
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF
+ SPY HUNTER
+ TAPPER
+ UP N DOWN — **95/125 F**
+ BLUE MAX
+ AZTEC CHALLENGE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP FOOT — **95 F**
+ CHUCKIE EGG 2
+ TIR NA NOG

ALBUM OCEAN
+ HUNCHBACK
+ MR WIMPY — **49 F**
+ CHINESE JUGGLER

NOUVEAUTES!

	C/D
ASYLUM (NF)	95/145 F
BACK TO THE FUTURE (NF)	95 F
BOMBJACK (NF)	95/145 F
BOUNDER (NF)	95 F
BUD BLITZ	95 F
CYBER RUN (NF)	95 F
DESERT FOX (NF)	95/145 F
DRAGON SKULLE (NF)	95 F
EIDOLON (NF)	95 F
ELECTROGLIDE	95/135 F
HARD BALL (NF)	95/145 F
KERMIT STORY MAKER	95/145 F
KORONIS RIFT (NF)	95/145 F
LEGEND amazon women (NF)	95/145 F
MATCH DAY (NF)	95 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
OPERATION CYBORG	119 F
PADIRAC FR	119 F
PARADROID	79/135 F
PENTOGRAM (NF)	95 F
PSI 5 trading company (NF)	95/145 F
ROCK'N WRESTLE (NF)	95/145 F
ROLLER COASTER (NF)	89/135 F
SAUCER ATTACK	95 F
SPACE DOUBTS	95 F
SUPER TEST Decathlon	95 F
TEMPLE OF APSHAI	99/149 F
THE CAUSE OF CHAOS	95 F
THE TRANSFORMERS	95 F
TIME TUNNEL (NF)	95/145 F
V!!!!	90 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

HIT PARADE

	C/D
BALL BLAZER (NF)	99 F
BEACH HEAD 2 (NF)	95F/145 F
CAULDRON (NF)	85 F
COMMANDO (NF)	90 F/135 F
ELITE	135 F
FIGHT NIGHT (NF)	95/145 F
FRANKIE goes to HWD (NF)	89 F
HYPERSPORTS (NF)	89 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	95/145 F
KARATEKA (NF)	95 F
KENNEDY APPROACH (NF)	95/145 F
KUNG FU MASTER (NF)	95/145 F
LITTLE computer people (NF)	99 F
MACADAM BUMPER (NF)	145 F
MATCH POINT Tennis (NF)	95 F
MERCENARY	95 F
PITSTOP 2 (NF)	95/145 F
RAMBO (NF)	95F
RESCUE on fractalus (NF)	95/145 F
SCALEXTRIC (NF)	115 F
SCARABEUS (NF)	119 F
SCRABBLE FR	245 F
SHADOWFIRE (NF)	95/125 F
SKYFOX (NF)	95/145 F
SORCERY (NF)	95 F
SPY VS SPY 2 (NF)	95/125 F
SPY VS SPY (NF)	95/125 F
SUMMER GAMES 2 (NF)	95/145 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145F
THE WAY of expl fist (NF)	95/125 F
WINTER GAMES (NF)	95/145 F
WHO DARES WIN II	89 F
ZORRO (NF)	95/145 F
TEMPLE OF APSHAI	95/145F

A VIEW TO A KILL (NF)	105 F
Bataille d'Angleterre (NF)	119 F
Bataille pour Midway FR	119 F
BLACKWHICHE (NF)	95 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BOULDER DASH	85 F
BOUNTY Bob str back (NF)	95/145 F
BRIAN JACK	89 F
BRUCE LEE (NF)	95/145 F
BUCK ROGERS	95 F
DECATHLON (NF)	95 F
DESIGNER PENCIL (NF)	95 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	95 F
ENTOMBED (NF)	95 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
FIGHTER PILOT (NF)	95 F
FIGHTING Warrior (NF)	85 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95/145 F
Frank Bruno boxing (NF)	89 F
FRIDAY THE 13TH	89 F
GHOSTBUSTER (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
GREAT US road race (NF)	95 F
GROGS REVENGE	95 F
GYROSCOPE	95 F
HACKER	99 F
IMHOTEP	95 F
INDIANA JONES	95 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
INT SOCCER	175 F
JUMPJET (NF)	95 F
MASTER of the lamps (NF)	95 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F

SPECTRUM INCROYABLE

THEY SOLD A MILLION NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **99 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK — **99 F**
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

ALBUM OCEAN NF
+ MR WIMPY
+ HUNCHBACK
+ KONG — **79 F**
+ POGO
+ ESQUIMEAU EDDIE

ALBUM VIRGIN 2
+ AIRWOLF
+ CAULDRON
+ WORLD CUP — **95 F**
+ CHUCKIE EGG
+ TIR NA NOG

NOUVEAUTES

10 COMPUTER HITS	99 F
BALL BLAZER (NF)	85 F
BATMAN	85 F
BOMBJACK (NF)	85 F
COMMANDO (NF)	85 F
CYBERUN (NF)	95 F
ELITE	145 F
GUN FIGHT (NF)	90 F
HIGHWAY ENCOUNTERS (NF)	95 F
I OF THE MASK (NF)	95 F
INTERNATIONAL KARATE	75 F
LEGEND of amazon women (NF)	95 F
MINDSHADOW (NF)	85 F
PING PONG KONAMI	89 F
REALM OF IMPOSIBILITY	89 F
ROCK'N WRESTLE (NF)	89 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX (NF)	89 F
SORCERY (NF)	95 F
SUPERMAN (NF)	95 F
SWORDS AND SORCERY	95 F
THE GOONIES (NF)	95 F
TRANSFORMERS	85 F
V !!!!!	85 F
WHO DARES WIN II	85 F
XCEL (NF)	85 F

HIT PARADE

ARCHON (NF)	135 F
BATAILLE pour Midway FR	119 F
BEACH HEAD 2 (NF)	85 F
FRANKY GOES TO HWD (NF)	95 F
HYPERSPORTS (NF)	85 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	89 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY (FOOT) (NF)	85 F
MATCH POINT (NF)	85 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
POLE POSITION (NF)	85 F
RAMBO (NF)	85 F
SCRABBLE FR	249 F
SHADOWFIRE (NF)	95 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUPER TEST DECATHLON	95 F
THE DAMBUSTERS	95 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	89 F
WINTER GAMES (NF)	89 F
YE AR KUNG FU	85 F
ZORRO (NF)	85 F

A VIEW TO A KILL (NF)	105 F
ALIEN 8 (NF)	95 F
BATAILLE d'AngleterrE FR	119 F
BOUNTY BOB strikes back (NF)	95 F
BRIAN JACK SUPERSTAR	89 F
BRUCE LEE (NF)	85 F
CAULDRON	89 F
EUREKA FRANCAIS	249 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
FIGHTING WARRIOR (NF)	89 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	85 F
GHOSTBUSTER (NF)	89 F
KNIGHT LORE (NF)	95 F
MICROSAPIENS FR	119 F
MILLIONNAIRE FR	119 F
NODES OF YESOD	89 F
PITFALL II (NF)	89 F
RED ARROWS	95 F
ROCK N BOLD (NF)	89 F
SOUTHERN BELLE	85 F
THE UNDERWURLDE (NF)	95 F
THEATRE EUROPE (NF)	119 F
VIDEO 3 D FR	119 F
VIDEO CACL FR	145 F
VIDEO FICHES FR	119 F

GB: le programme proposé dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

TAM-TAM SOFT

CLUB DES YENOPHILES

L'ordinateur SC-3000 n'a pas connu en France un grand succès. Aussi tous ses possesseurs regrettent de ne pas voir plus de logiciels sur le marché. Pour réparer cette lacune, le club des yénophiles commercialise plus de soixante-dix nouveaux titres, des jeux, des utilitaires, des traitements de texte, tableurs, etc., ainsi que des extensions comme des interfaces moniteur, racks cartouche, interfaces modem. Les membres du club bénéficient de conditions avantageuses. Club des yenophiles 86 - 108 rue Louis Roche 92 230 Gennevilliers.

YOUPEE, IL EST LA

"Il" est enfin là, sérieusement. Depuis l'arrivée du premier prototype en France, suivi des premières machines de série, diffusées au compte-gouttes par quelques importateurs futés, nous salivions. Serait-il oui ou non l'ordinateur de l'année? Côté performances du matériel, pas de problème. Mais des doutes graves planaient sur le suivi de la production et du développement de logiciels.
Aujourd'hui, la plupart d'entre eux sont dissipés. L'Atari 520 ST est parmi nous. Je vous le dis, il existe, je l'ai rencontré. Et pas n'importe quel ST. Une machine spécialement conçue pour le marché français, avec, tenez vous bien, clavier azerty, lecteur de disquettes et alimentation intégrés, prise et cable péritel, pour raccorder en deux secondes la petite merveille sur n'importe quel téléviseur. Dans ces conditions, plusieurs critiques adressées au ST premier modèle tombent. Surtout lorsqu'on connait le prix: 6 000 francs, prix public, avec la souris, le Basic, le Logo, un traitement de texte, et Néochrome pour la création graphique. A peine le prix d'un Commodore 64 il n'y a pas si longtemps.
Aux Etats-Unis, le ST est en train de s'imposer. En Allemagne aussi, où 7000 unités se sont vendues au mois de décembre. Outre-Atlantique, environ 200 logiciels sont déjà disponibles. Les grands éditeurs, dans le domaine du loisir ou du professionnel, sortent de leur bouderie, et développent désormais pour le ST. La spirale vertueuse est enclenchée.
La France est restée jusqu'à présent à l'écart, pour de sombres raisons de restructuration d'Atari France, à la suite du rachat d'Atari par Jack Tramiel. Tout est - enfin - clair. Atari France S.A. est désormais une filiale à 100% d'Atari Corporation. Son Président Directeur Général est Elie Kenan, également P.D.G. de Procep, l'ancien importateur de Commodore, du temps où Jack Tramiel dirigeait encore cette société. Les deux hommes se connaissent, et Elie Khenan nous a assuré que Tramiel était prêt à jouer le jeu, et à "soigner" le marché français. Les ordinateurs Atari sont donc désormais distribués normalement, et en quantité, par Atari France. Outre le nouveau 520 STF, facilement reconnaissable avec son lecteur de disquettes (512 K) intégré, un 1040 est annoncé, également avec lecteur intégré, mais cette fois-ci en un méga, pour suivre l'augmentation de la puissance de l'unité centrale, qui passe à 1024 K, vendu 10 000 francs avec moniteur noir et blanc, et 12 000 francs avec un moniteur couleur. Et un peu plus tard les professionnels auront droit au Mega ST, un 1040 équipé d'un disque dur 20 megas, à la vitesse d'accès impressionnante, même pour un disque dur.
Mais puisque nul n'est parfait en ce bas monde, le ST avoue encore des failles. Le marché du logiciel restera obscur quelques mois, et il faudra également attendre pour voir arriver les ST avec le TOS et le Basic en mémoire morte, ce qui dégagera une grande place en mémoire vive et facilitera la mise en route. Un kit d'adaptation est déjà prévu. Pour 500 francs, un revendeur agréé effectuera l'adaptation sur les ST première et seconde générations. Dernier détail, Atari France accorde une garantie d'un an, durée rare dans le monde de l'informatique familiale. Attention, cette garantie est uniquement nationale. Au moment d'acheter, vérifiez sur le bon que la machine est bien vendue par Atari France, et ne provient pas d'un import de Belgique ou d'Allemagne. En cas de panne, l'ordinateur devrait être renvoyé dans son pays d'origine.
En ce qui concerne les objectifs, Elie Kenan reste très discret. "J'ai une idée, mais je n'en parle pas". D'autre part, Atari ne renie pas son passé. Les consoles continuent de se vendre, très bon marché, aux Etats-Unis, et le 130 XE est désormais proposé à 1490 francs, le même prix que son lecteur de disquettes, accompagné de plusieurs logiciels. Pour moins de trois mille francs, il est donc possible de posséder un micro complet avec son lecteur, dont la bibliothèque de logiciels est confortable, mais pas toujours bien distribuée en France. Cependant une chose est sûre: les ordinateurs huit bits sont en train de vieillir terriblement.

ESPACE MODEM

La télématique s'affirme de plus en plus comme l'une des applications clés de la micro-informatique. Le modem se banalise. Il devrait connaître la même expansion que celle constatée actuellement pour les lecteurs de disquettes, dopé par des prix devenus raisonnables. Espace micro parie sur cet avenir, en proposant un choix complet de modems pour toutes les machines courantes du marché, et un conseil adapté. Côté ordinateurs, Espace micro joue les marques leaders. Suivi de l'Amstrad, mais surtout ouverture d'un "Espace Commodore", et distribution du nouvel Atari 520 STF. Le Commodore 128D est bien là, le lecteur de disquettes 1571 également (enfin !), et les premiers logiciels spécifiques pour le 128. Le ST n'est pas en reste, avec une quarantaine de logiciels, dont plusieurs de chez Trilium.
Espace Micro, 32 rue de Maubeuge 75 009 Paris. Tél. (1) 42 85 25 20.

LECTEURS, REVENDEURS, ECRIVEZ NOUS

Le courrier des lecteurs en témoigne, les amateurs de micro de province se sentent lésés par rapport aux parisiens. Trouver certains logiciels ou périphériques n'est pas une mince affaire. Tilt peut les aider!
Lecteurs, vous connaissez dans votre ville une boutique sympa, un revendeur efficace, toujours à la pointe de la nouveauté et pas avare de - bons - conseils, alors envoyez-nous son adresse complète, le type de produits que vous y trouvez et quelques lignes pour présenter boutique et vendeur. Revendeurs, vous êtes spécialisés micro, logiciel ou matériel, toujours à l'affût de l'actualité, prêts à apporter un service à la clientèle. Présentez-vous, pour que le Tam-Tam deviennent un point d'échanges.

CLEMENT FOR EVER

Rocky Horror Picture Show cela vous dit quelque chose? Une des rares adaptations de films réussie sur micro.Et si je vous dis Tau Ceti, le jeu qui détrône Elite dans la presse anglaise? Ou encore Space Doubt, Formula One et Endurance. Plus de doute possible , il s'agit bien de CRL une des toutes premières sociétés anglaises à s'être lancé dans la fabrication de softs ludiques.
Aujourd'hui CRL c'est 250 000 cassettes vendues en 1985 et un bénéfice à faire palir les plus grandes firmes anglaises: un million et demi de Livres Sterling.
Mais CRL c'est aussi et surtout Clement Chambers jeune Baron d'industrie qui à vingt deux ans est une des figures les plus originales du monde informatique Outre Manche. L'européanisme est à la mode, Ere Informatique s'acoquine avec PSS, Elite recherche des partenaires français, CRL n'est pas en reste et compte bien attaquer sérieusement le marché de notre douce France cette année. Nous vous en dirons plus long dans notre prochain numéro.

SPECIAL AMSTRAD

MICROMANIA

B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF - 93.42.57.12

AMSTRAD CASSETTES

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
105 F

NOUVEAUTES!

BAD MAX (NF)	115 F
BALL BLAZER (NF)	109 F
BEACH HEAD II (NF)	95 F
BOMB JACK (NF)	99 F
CONTAMINATION (NF)	119 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	119 F
EDEN BLUES (NF)	119 F
ELITE	145 F
FRANKIE GOES TO HOWD	99 F
FRIDAY THE 13 TH	89 F
GYROSCOPE	99 F
HOLD UP	105 F
IMPOSSIBLE MISSION (NF)	99 F
LORD OF THE RING	165 F
MEURTRE sur l'Atlantique	145 F
NIGHT RIDER	89 F
NIGHT SHADE (NF)	95 F
RAMBO (NF)	99 F
ROCK 'N WRESTLE (NF)	95 F
ROLLER COASTER (NF)	99 F
SABOTEUR	95 F
SKYFOX (NF)	99 F
STRANGE LOOP	99 F
STREET HAWK	89 F
SUPERSLEUTH	95 F
THE DAMBUSTERS (NF)	99 F
THE GOONIES (NF)	99 F
THINK	89 F
TLL	90 F
WHO DARES WIN II	95 F
WINTER GAMES (NF)	99 F

3D FIGHT (NF)	139 F
3D MEGACODE (NF)	159 F
3D STAR STRIKE	89 F
3D VOICE CHESS	129 F
A VIEW TO A KILL (NF)	99 F
AIRWOLF	99 F
ALIEN 8 (NF)	95 F
ARCHON	125 F
BATAILLE POUR MIDWAY	119 F
BATTLE BEYOND STARS	85 F
BOUNTY BOB strikes back (NF)	95 F
DIAMANT de l'Ile maudite	175 F
DUNDARACH	105 F
FIGHTER PILOT (NF)	89 F
FIGHTING WARRIOR	99 F
FLIGHT 737 (NF)	75 F
GHOSTBUSTER (NF)	105 F
GUTTER (NF)	105 F
HACKER (NF)	105 F
INFERNAL RUNNER (NF)	175 F
JUMPJET	105 F
KNIGHT LORE	95 F
LE SURVIVANT	109 F
LORD OF MIDNIGHT	95 F
MANDRAGORE	195 F
MASTER OF THE LAMPS (NF)	109 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	145 F
MICROSAPIENS (NF)	119 F
MILLIONNAIRE (NF)	119 F
MISSION DELTA (NF)	105 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	159 F
ONE ON ONE	119 F
PLANETE BASE	139 F
POSEIDON	145 F
STAR COMMANDO	99 F

HIT PARADE

3D Grand Prix	105 F
5e AXE	175 F
BALLE DE MATCH	99 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	109 F
BRUCE LEE (NF)	95 F
CAULDRON (NF)	89 F
COMMANDO (NF)	99 F
FOOT (NF)	149 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	95 F
HIGHWAY ENCOUNTER	99 F
HYPERSPORTS	95 F
MACADAM BUMPER	120 F
MATCH DAY	85 F
RAID (NF)	95 F
RALLY II (NF)	120 F
ROCKY HORROR SHOW	99 F
SCRABBLE Fr.	225 F
SORCERY (NF)	99 F
SPY VS SPY (NF)	95 F
SUPER TEST DECATHLON	95 F
THE WAY OF EXPL FIST (NF)	99 F
THEATRE EUROPE	119 F
WARRIOR (NF)	135 F
ZORRO (NF)	99 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD DISQUETTES

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES 99 F

INCROYABLE !

THEY SOLD A MILLION (NF)
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY
135 F

NOUVEAUTES !

ATTENTAT (NF)	195 F
BAD MAX (NF)	180 F
BEACH HEAD II (NF)	145 F
BOMB JACK (NF)	145 F
BORED OF THE RING	135 F
COMMANDO (NF)	145 F
CONTAMINATION (NF)	190 F
CRAFTON ET XUNK (NF)	190 F
DIAMANT de l'Ile maudite	230 F
DR WHO	185 F
EDEN BLUES (NF)	190 F
ELIDON	125 F
ELITE	195 F
EXPL FIST + FIGHT WARRIOR	185 F
FOOT (NF)	199 F
HYPERSPORTS	125 F
MC GUIGAN BOXING (NF)	190 F
MUSIC SYSTEM	145 F
POSEIDON	245 F
ROLLER COASTER (NF)	135 F
THE DAMBUSTERS (NF)	145 F
THE GOONIES (NF)	145 F
TLL (NF)	139 F
TONY TRUAND (NF)	180 F
WARRIOR (NF)	195 F
WHO DARES WIN II	145 F
WORKING BACKWARDS	145 F
YE AR KUNG FU	125 F
ZORRO (NF)	145 F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	145 F
5e AXE (NF)	189 F
BALLE DE MATCH	185 F
BATAILLE D'ANGLETERRE	189 F
BATAILLE POUR MIDWAY	189 F
BRUCE LEE (NF)	145 F
CAULDRON (NF)	135 F
D BASE II (NF)	790 F
FRANK BRUNO BOXING (NF)	145 F
MACADAM BUMPER	175 F
MULTIPLAN (NF)	498 F
RALLY II (NF)	195 F
SCRABBLE Fr.	245 F
SORCERY+ (NF)	145 F
THEATRE EUROPE	189 F

3D MEGACODE (NF)	195 F
3D VOICE CHESS	145 F
AIRWOLF	125 F
ALIEN	125 F
AMELIE MINUIT	165 F
EMPIRE (NF)	290 F
FANTASTIC VOYAGE	125 F
FIGHTER PILOT (NF)	135 F
HARRIER ATTACK	125 F
HIGHWAY ENCOUNTER	139 F
JUMPJET (NF)	155 F
LORDS OF MIDNIGHT	135 F
MANAGER (NF)	175 F
MEURTRE A GRDE VITESSE	210 F
MISSION DELTA	155 F
PINBALL	195 F
RAID (NF)	145 F
RED ARROWS	135 F
SPY VS SPY (NF)	135 F
SUBTERRANEAN STRIKER	125 F
SWEVO'S WOLRD	120 F
WIZARD LAIR	135 F

GB Les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature

Règlement: je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **15 F** *pour frais de remboursement)*

Précisez votre ordinateur de jeux: ATARI 600 ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 MO5 ORIC MSX C64 SPECTRUM ATARI 2600 COLECO MATTEL

TAM-TAM SOFT

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS ET ELISEZ LES TILT D'OR 1986.

Classez par ordre de préférence les 4 meilleurs logiciels du mois:

1 ______________________________

2 ______________________________

3 ______________________________

4 ______________________________

Parmi ces quatre jeux, choisissez en un et donnez nous votre meilleur score:

______________________________ : ______________________________

Marque de votre ordinateur: ______________________________

FACULTATIF: NOM ______________________________

ADRESSE ______________________________

N° TEL ______________________________

Envoyez nous le bon à découper ci dessus à TILT, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT PARADE

	LOGICIEL	EDITEUR	J.M. BLOTTIERE	V. CHARREYRON	P. DESMEDT	N. MEISTERMANN
1	WINTER GAMES	EPYX	5	6	6	5
2	COMMANDO	ELITE	-	-	-	-
3	SKYFOX	ELECTRONIC ARTS	5	4	5	3
4	THEY SOLD A M	THE HIT SQUAD	4	4	4	-
5	MANDRAGORE	INFOGRAMES	4	2	5	-
6	3D GRAND PRIX	AMSOFT	-	-	-	-
7	5 EME AXE	LORICIELS	4	4	-	5
8	SUMMER GAMES II	EPYX	6	6	6	5
9	MACADAM BUMPER	ERE INFORMATIQUE	5	5	5	4
10	CAULDRON	PALACE SOFTWARE	5	5	5	5

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à la réalisation de ce hit parade:

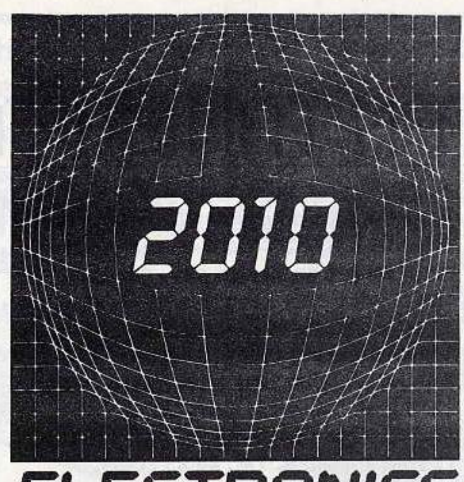
LOVIC STORE, 92 rue du Chemin Vert PARIS; RUN INFORMATIQUE, 5 Bd Voltaire PARIS et 62 rue Gérard PARIS; ELECTRON, 117 Av de Villiers PARIS; MICROSTORY, 14 rue de Poissy PARIS; JBG ELECTRONICS, 163 Av du Maine PARIS; MADISON INFORMATIQUE, 127 rue Saint Charles PARIS; OMEGA ELECTRONIC, 2 Bd Carnot TOULOUSE; JEAN LOUIS DAVAGNIER, 3 Place J. Marcellin GAP; SORBONNE INFORMATIQUE, 40 rue Gioffredo NICE; MIC BASTIA 7 Av E. Sari BASTIA; AMIS, 7 Av Parisot de la Boisse ALBERTVILLE; AUDITORIUM 4, 15 rue du Pdt Wilson PERIGUEUX; MAJUSCULE INFORMATIQUE, 129 rue J. Jaures BREST; FNAC TOULOUSE, 1 Bis Promenade des Capitouls TOULOUSE; MICRO VIDEO CENTER, rue Franklin Roosevelt Galerie du Palace ANGER; MIL, 27 rue Ambroise LAVAL; BOUTIQUE DE L'INFORMATIQUE, 14 rue Joffre THIONVILLE; FNAC MULHOUSE, 1 place Franklin MULHOUSE; FNAC LILLE, 9 Place du Gal de Gaulle LILLE; TEMPS X, Centre commercial Nice Etoile 27 Av J. Médecin NICE; TEMPS X, Centre commmercial Part Dieu LYON; AMIS, 7 Av Parisot de la Boisse ALBERTVILLE; DIGIT CENTER, 7 rue du Raisin MULHOUSE; MICTEL, 4 rue André Chenier VERSAILLES.

JOYSTICK ET SEPTIEME CIEL

Micro switch, ventouses, boutons de tir automatique, contrôle dans huit directions, manche ergonomique... le Microphaser de Datex est disponible en France pour 250 F environ. Ses principales qualités: rapidité, précision du contrôle et solidité. Il est compatible pour C 64/128, Amstrad, Atari...

BANCO SUR LE M.S.X.

Vidéotroc mise à fond sur le M.S.X., et se spécialise désormais uniquement sur ce standard. Tous les logiciels pour d'autres ordinateurs sont bradés à des prix jamais vus. Avis aux amateurs de Commodore 64, Atari et Amstrad. Quant au M.S.X., il est roi, à prix d'attaque. Quelques exemples: le Sony HB 75 S et ses logiciels intégrés à 1290 francs, le Canon V 20 à 990 francs, l'ensemble V 20, moniteur monochrome et lecteur de microdisquettes 2,8 pouces à 2 950 francs, les joysticks infrarouges Sony, compatibles avec n'importe quel ordinateur muni de prises à la norme Atari, à 490 francs. Et, merveille des merveilles, le M.S.X.II est en démonstration permanente, avec un éventail complet de ses possibilités. Si tout se passe bien, il sera même en vente dès les premiers jours du mois de mars. En tous cas, ses capacités graphiques valent le détour. Et bien entendu toutes les nouveautés logiciel, cassettes, cartouches et softcards. Ces dernières à des prix allégés (à partir de 140 francs). Vidéotroc 89 bis rue de Charenton 75 012 Paris. Tél. (1) 43 42 18 54



ELECTRONICS

71, RUE DU CHERCHE MIDI 75006 PARIS
TEL: (1) 45 49 14 50

INTELLIVISION

100	CONSOLE PERITEL	450F
101	BASE BALL	149F
102	SOCCER (FOOT)	149F
103	BOWLING	149F
104	GOLF	149F
105	TENNIS	149F
106	HOCKEY	149F
107	BOXING	149F
108	BASKET	149F
109	SHARP SHOT	149F
110	MAZE A TRON	149F
111	TRON DEADLY DISC	149F
112	BURGERTIME	149F
113	LOCK N' CHASE	149F
114	FROG BOG	149F
115	NIGHT STALKER	149F
116	SNAFU	149F
117	SHARK SHARK	149F
118	UTOPIA	149F
119	LADY BUG	149F
120	MOUSE TRAP	149F
121	CARNIVAL	149F
122	ZAXXON	149F
124	STAMPEDE	149F
127	TRIPLE ACTION	149F
128	ASTROSMASH	149F
129	VECTRON	149F
130	SPACE HAWK	149F
131	STAR STRIKE	149F
132	SPACE BATTLE	149F
133	SEA BATTLE	149F
134	SUB HUNT	149F
135	REVERSI	149F
136	ROULETTE	149F
137	BLACK JACK POKER	149F
138	HORSE RACING	149F
139	BACK GAMMON	149F
140	SWORD & SERPENTS	199F
141	DRACULA	199F
142	WHITEWATER	199F
143	NOVA BLAST	199F
145	PINBALL	189F
146	MOTOCROSS	189F
147	BUMP N' JUMP	189F
148	MASTER OF UNIVERSE	189F
149	TREASURE OF TARMIN	189F
150	CENTIPEDE	189F
151	SAFE CRAKER	199F
152	MICROSURGEON	199F
153	ICE TRECK	199F
154	MISSION X	149F
155	SKIING	149F
156	AUTO RACING	189F
157	DEFENDER	189F

NOUVEAUTES INTELLIVISION

158	WORLD CUP SOCCER	189 F
159	CHAMPIONSHIP TENNIS	189 F
160	THUNDER CASTLE	249 F

LIVRABLES EN AVRIL A 249F PIECE

KARATE CHAMP
TOWER OF MYSTERY
SUPER PRO FOOTBALL

ATARI VCS 2600

300	CONSOLE + 5 JEUX	990F
301	ROCK N' ROPE	149F
302	FRONTLINE	149F
303	SOLAR FOX	99F
304	WIZARD OF WAR	99F
305	GORF	99F
307	CARNIVAL	99F
310	DONKEY KONG	99F
311	KEYSTONE KAPERS	99F
312	KABOOM	99F
313	POOYAN	99F
314	PITFALL 2	199F
319	DECATHLON	199F
320	RIVERRAID	199F
321	HERO	199F
322	ENDURO	199F
323	GHOST BUSTER	199F

CBS COLECOVISION

A	CONSOLE DE JEU CBS	590 F
B	POIGNEE REMPLACEMENT	190 F
C	ADAPTATEUR ANTENNE	190 F
D	ADAPTATEUR MULTI K7	250 F
E	**SUPER PROMOTION** ROLLER CONTROLLER + 3 K7	399F
F	**DISPONIBLE !!!** MODULE TURBO	790F
207	SPACE PANIC	149F
208	OMEGA RACE	149F
209	FROGGER	149F
210	GORF	149F
211	VENTURE	149F
212	LOOPING	149F
213	SPACE FURY	149F
214	LADY BUG	149F
215	MOUSE TRAP	149F
216	TELLY TURTLE	149F
217	SCHTROUMPF	149F
218	PEPERII	149F
219	CARNIVAL	149F
220	MR DO	149F
221	POPEYE	149F
222	COSMIC AVENGER	199F
223	SMURF	199F
224	EVOLUTION	199F
225	TRESHOLD	199F
226	OILSWELL	199F
227	BC' S QUEST OF TIRE	199F
228	DONKEY KONG JR	199F
229	BURGERTIME	199F
230	ROCK' N ROPE	199F
231	DESTRUCTOR (TURBO)	199F
232	FOOTBALL USA (SUP CONTR)	249F
233	JUMPMAN JR	249F
234	GATEWAY TO APSHAI	249F
235	WARGAMES	249F
236	DUKE OF HAZARD (TURBO)	249F
237	FRONTLINE	249F
238	ANTARTIC ADVENTURE	249F
239	BUMP' N JUMP	249F
240	CABBAGE PATCH KIDS	249F
241	STAR TREK	249F
242	TIMEPILOT	349F
243	MOONSWEEPER	249F
244	NOVA BLAST	249F
245	MINER 2049	249F
246	Q BERT	149F

LE MAGASIN EST OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H 30 A 19H 30 SANS INTERRUPTION. METRO ST PLACIDE OU SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS • 71, RUE DU CHERCHE-MIDI • 75006 PARIS

Crédit CREG

Indiquez le n° de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants :

N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F N° .... F
N° .... F Frais de port .... 20 F
N° .... F machine + 50 F
N° .... F TOTAL .... F

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS.

TAM-TAM SOFT

LES PROJETS D'ELITE

Commando defraie les charts anglais et français, Elite se frotte les mains en comptant ses Livres. 150 000 ventes sont prévues au programme. Les petits frères et les nouvelles adaptations ne vont pas tarder à voir le jour en Angleterre: Roller Coaster existant sur Spectrum passe sur C 64 et Amstrad. Dès la fin du mois Bombjack, le fameux jeu des salles d'arcade sera disponible sur Spectrum, C 64 et Amstrad. Avril est dévolu à "Ghost and Gobblins", une nouvelle histoire des auteurs de Scooby doo?. Peu de titres mais des grosses ventes: telle est la devise d'Elite. Espérons que la France n'attendra pas.

UNE CARTOUCHE A TOUT CASSER

Une bonne nouvelle pour les amateurs des Commodore 64 et 128. Une cartouche vient d'arriver en France, qui apporte une série d'aides à la programmation, et la possibilité de sauvegarder en turbo-load sur cassette ou disquette le contenu instantané de la mémoire vive. Des fonctions Basic comme AUTO, COLOR, DEEK et DOKE (pour demander en même temps le contenu ou pour poker deux adresses mémoire), MERGE (pour coupler deux programmes en Basic), etc., des commandes pour assembler-déssasembler, et pour visionner la mémoire.
L'installation est instantanée, et le manuel d'utilisation en français. Power cartridge, importée par C.A.S. distribution Sainte Agathe, 60 170 Saint Crépin aux Bois. Tél. 44 85 60 33.

TOUT NOUVEAU TOUT BEAU

La tablette graphique sur Amstrad est parmi nous, distribuée par Guillemot International Software, avec notice et texte en français, s'il vous plait. Elle offre toutes les options classiques, grilles de repères, ellipses et polygones compris, fichiers à gogo etc. Par ailleurs, elle permet l'agrandissement des dessins, la rotation sur 90°, 180° et 270°, l'incrustation de texte ou encore la réalisation de points de fuite pour effets de perspectives. Rayon logiciels: dégaine cowboy pour faire respecter la loi dans "Law of the West" d'Accolade. Exclusivement pour les possesseurs de l'Amstrad 8256 un jeu de réflexion qui s'annonce corsé: "Blocus". Et "Uridium", dernier né, de chez Hewson qui ont déja commis "Paradroids". Une aventure spatiale appuyée par des graphismes somptueux, reliefs et ombres comprises. Sans oublier les quelques 1500 titres disponibles sur le catalogue. Guillemot International, B.P.2, 56200 La Gacilly.

LA BANLIEUE SE REMUE

Move, un magasin de micro-informatique, dans une banlieue où ceux-ci sont rares, ouvre une deuxième boutique à L'Haÿ-Les-Roses. Pour tout ce qui concerne Thomson et Amstrad, plus besoin d'aller courir à Paris. Tous les logiciels, les machines, les périphériques sont disponibles. Avec en particulier, sur Amstrad, le lecteur de disquettes, cinq pouces un quart, l'extension 512 K de chez Vortex, la tablette graphique Graphpad.
Move, 13 Bd de la République 92 250 La Garenne Colombes Tél. 47 84 21 77 et Centre commercial Marc Sangnier, rue Marc Sangnier 94 240 L'Haÿ-Les-Roses.

NE MANQUEZ PAS DANS LE PROCHAIN NUMERO

INTEGRAL

Action, simulation, aventure tous les nouveaux logiciels de jeu

INIMITABLE

Humphrey Bogart et Robert Mitchum testent les jeux de cartes

INOUI

Le Fétiche, Dragonworld, Borrowed Time, Véra Cruz l'Aventure !!!

INDISPENSABLE

Le "Dossier" sur les logiciels d'"aventure/action"

INEDIT

CAO, Jet, Exelpaint, Q.L. Peintre au fronton de notre Tilt Parade

INIMAGINABLE

Toutes les indiscrétions du monde de la micro sur Tam-tam soft

INCOMPARABLE

Le TO 7 et le MO 5 "micro-stars" du mois test, ludothèque idéale

A PARTIR DU 3 AVRIL

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



l'authentique spécialiste de COMMODORE, d'AMSTRAD, d'ATARI ST

PLACE D'ITALIE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
(ouvert de 9 h à 19 h)

◁ 2 MAGASINS ▷
ouverts du lundi au samedi

RÉPUBLIQUE
5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.38.96.31
(ouvert de 10 h à 19 h)

700 produits pour votre COMMODORE

128

Tous les jeux du 
Déjà des programmes sérieux !




Des prix fantastiques sur 128, 1571, moniteurs 40/80 colonnes !

A Consultez-nous.

Et des cadeaux !!!

HOUSSE CLAVIER 128 .... 45 F

SUPER PROMOS

B 64 + 1541. **C 64 + 1541 + MPS 803. Téléphonez !**

Des remises surprises sur les jeux !

DATEX GRAPHIX MOUSE

(EEC services)
Une SOURIS pour le 64! Et un programme graphique très, très, très sophistiqué qui vous permettra de créer les dessins les plus fouillés. Manuel traduit en français.
Réf. 2633 (Souris + Disquette + Cassette) .... **995 F**

VOICE MASTER (Anirog). Un outil incroyable : vous parlez, sifflez ou fredonnez devant le micro, et le programme se charge ensuite de faire reproduire les sons par votre 64! Est inclus également un programme de reconnaissance de parole .... C **995 F** - D **995 F**

MICROVOX (Supersoft). Enfin un sampler pour le Commodore 64. Cet échantillonneur, puisque tel est son nom français, vous permet d'enregistrer n'importe quel son et de le reproduire sur votre ordinateur. De sacrés effets sonores en perspective ! Le tout comprend le numérisateur lui-même et un logiciel pour le mettre en œuvre.
Réf. 2642 .... **2945 F**

TURBO 50 .... Cartouche **589 F**

HOUSSE CLAVIER 64 .... **40 F**
HOUSSE DATASETTE C2N .... **35 F**
HOUSSE 1541 .... **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE RITEMAN C+ .... **70 F**

Des jeux

LITTLE COMPUTER PEOPLE ...... C **125 F** D **185 F**
COMMANDO .... C **105 F**
BLADE RUNNER .... C **125 F**
THE GOONIES .... C **115 F** - D **175 F**
Z .... C **130 F**
ZORRO .... C **115 F** - D **175 F**
SABRE WULF .... C **140 F**
UNDERWURLDE .... C **140 F**
THEY SOLD A MILLION ... C **115 F** - D **180 F**
SUPER ZAXXON .... C **115 F** - D **150 F**
SPITFIRE 40 .... C **135 F**
WINTER GAMES .... C **95 F** - D **175 F**
THE WAY OF THE EXPLODING FIST C **110 F**
ROCK'N'WRESTLE .... C **105 F**
BACK TO THE FUTURE .... C **120 F**
CRITICAL MASS .... C **120 F**
NIGHTSHADE .... C **140 F**

380 produits pour votre AMSTRAD





ÉDITÉ PAR RUN
TAROTS Le vrai jeu de tarots sur votre AMSTRAD. Jeu selon les règles de la Fédération Française de Tarots.
C **140 F** D **210 F**

	COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
D CPC 464 Moniteur monochrome	2690F	253 F par mois 9 mensualités	Apport comptant 652 F	TEG* 24,35 %	Coût total du crédit avec assurance 239 F
E CPC 464 Moniteur couleur	3990F	345,10 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 390 F	TEG* 24,35 %	Coût total du crédit avec assurance 541,20 F
F CPC 6128 Moniteur monochrome	4490F	400 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 262 F	TEG* 24,10 %	Coût total du crédit avec assurance 629,60 F
G CPC 6128 Moniteur couleur	5990F	500 F par mois 12 mensualités	Apport comptant 705 F	TEG* 24,10 %	Coût total du crédit avec assurance 787 F

Des jeux

BOULDER DASH .... C **110 F**
TALES OF ARABIAN NIGHTS .... C **95 F**
WARLORD .... C **125 F**
WORLD CUP .... C **125 F**
SLAPSHOT .... D **195 F** . C **110 F**
DOPPLE GANGER .... C **120 F**
RAID (over Moscow) .... D **195 F** . C **99 F**
3D GRAND PRIX .... C **135 F** - D **195 F**
THEY SOLD A MILLION .... C **115 F** - D **180 F**
3D STUNT RIDER .... C **125 F**
FRANK BRUNO'S BOXING .... C **120 F** - D **195 F**
INTERDICTOR PILOT .... C **235 F** - D **250 F**
RED ARROWS .... C **130 F** - D **170 F**
SOUTHERN BELLE .... C **115 F**
AIRWOLF .... C **125 F**
HIGHWAY ENCOUNTER .... C **115 F** - D **180 F**
HACKER .... C **100 F**

AZIMUTH .... C **130 F**
SSA - SYNTHÉTISEUR VOCAL .... **390 F**
IMPRIMANTE DMP 2000. 100 cps, traction et friction câble inclus .... **2290 F**

HOUSSES
- **4 64** couleur (2 housses) .... **140 F**
- **4 64** monochrome (2 housses) .... **140 F**
- **6 128** couleur (2 housses) .... **145 F**
- **6 128** monochrome (2 housses) .... **145 F**
- **DISQUE DD1** (1 housse) .... **45 F**
- **IMPRIMANTE DMP1ou DMP2000** (1 housse) **80 F**

VOUS VOULEZ ÊTRE PLUS PERFORMANT!!!

joysticks
COMPÉTITION PRO
265 F
128 - 64 - VIC 20 - ATARI
AMSTRAD 464 - 664 - 6128

GUNSHOT JOYSTICK
120 F

ATARI

DÉCOUVREZ LE "ST" : Haute Technicité Haute Technologie



1040 STF

16/32 bits, microprocesseur 68000 de Motorola.
Clavier Azerty.
1 Mo de MEV.
1 lecteur de disquette de 1 Mo double face (non formaté), 720 Ko formaté.
1 moniteur HR (640 x 400).
1 souris.
PRIX **9.990 F**

520 STF

Clavier Azerty.
512 Ko de MEV.
Cordon péritel RVB.
Lecteur de disquette 500 Ko (non formaté), 360 Ko formaté.
1 souris.
PRIX **5.990 F**

Déjà des logiciels sérieux et des jeux pour votre STF!
K'RAM .... **350 F**
K'SEKA .... **579 F**
MUD PIES .... **280 F**
FLIP SIDE .... **280 F**
LAND OF HAVOC .... **280 F**

GARANTIE RUN = GARANTIE CONSTRUCTEUR ■ cadeau surprise pour tout achat de matériel

RUN EXPRESS

VOTRE COMMANDE CHEZ VOUS SOUS 48 H*

Demandez notre carte de fidélité

1. Vous possédez une carte de crédit TÉLÉPHONEZ-NOUS et COMMANDEZ. Votre commande partira le jour même



2. Vous préférez payer par chèque □ par CCP □ par Mandat □. TÉLÉPHONEZ-NOUS pour réserver votre choix. Votre commande partira le jour de la réception de votre courrier.
3. Vous préférez régler votre commande à votre facteur? Ajoutez 30F de frais de contre-remboursement au montant de votre envoi.

Nos expéditions seront faites :
logiciel par poste **URGENT**
matériel par **SERNAM EXPRESS.**

*Si disponible en stock. Téléphonez-nous pour vous renseigner. Si vous choisissez 2 nous vous réserverons votre commande.

BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à RUN dép[t] VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M. ....
Prénom. ....
Adresse ....
....
....
.... Tél.
Matériel ....

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ

□ Je désire recevoir votre documentation matériel ci-dessus,
□ ou votre super catalogue "COMMODORE" .... 12 F
□ ou votre supert catalogue "AMSTRAD" .... 12 F
Remboursement à la 1[re] commande.

Tous les prix comprennent la TVA.

logiciel ....
....
....
promo ....
matériel ....
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire □ ou CCP □ Port **+ 15 F***
Contre-remboursement **+ 30 F***
SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans
Total
*France métropolitaine

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin ---/---
Date de commande :
Signature obligatoire :

CRÉDIT CÉTELEM
Je choisis la proposition A - B - C - D - E - F - G Mettre une croix indiquant l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTELEM.**
Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de.......... F par □ chèque □ CCP □ Mandat-lettre

Je note que le matériel sera expédié par SERNAM EXPRESS et accepte une participation aux frais de 160 F en supplément

*Pièces à fournir :
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

Tilt 03



VENTES

V01/001 — Affaire ! Vends Vectrex TBE + 5 K7 (Cosmic-Chasm ; Solar-Quest ; Space-Wars ; Hyperchase ; Blitz). Le tout pour 1 000 F. **Jan GANDET, 16, av. Ardouin, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.76.08.07.**

V01/002 — Oric/Atmos 48 K (84) avec manuel 4 cables + lecteur K7 + 25 logiciels K7. Prix 2 500 F. **Thierry BRUNN, 7, rue Ambroise Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.43.54.**

V01/003 — Vends Amstrad CPC 464 avec écran couleur à cassettes avec 8 cassettes de jeux 3 900 F. **Stéphane ZYSMAN, 6, rue de La Croix Verte, 78650 Beynes. Tél. : 34.89.18.15 (après 20 h).**

V01/004 — Apple IIe + moniteur NB + 28 K + carte 80 K + clavier séparé prof. + 2 lecteurs de disquettes + joystick + logiciel. 7 500 F. **Laurent BERNARD, 10, rue Jeanne Hachette, 75015 Paris. Tél. : 45.32.40.25.**

V01/005 — Vends SP 48 K + int. man. jeux + int. 1 + M/drive + magneto K7 + nombreux programmes et livres. Le tout 2 000 F ou échange contre drive 810 Arati. **Jean-Pierre RAKOTO, 7, rue Victor, 91350 Grigny 2. Tél. : 69.06.66.32.**

V01/006 — Vends Apple II + 64 K drive mon. vert CPM joystick, pavé NUM nombreuses disq. doc : 7 500 F et CBM64 + 1541 + 80 disq. doc : 4 500 F. **Alain DEVARENNE, 12, rue Salvador Allende, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.65.40.97 (le soir).**

V01/007 — Vends CBM 64 + nombreux jeux et utilitaires + livres 4 200 F à débattre. **Christophe TROCHET, 37, av. de Laumière 75019 Paris. Tél. : 42.05.96.10.**

V01/008 — Vends TO7 + TV couleur + magnéto + 2 joysticks + 7 K7 + 2 livres, le tout 4 500 F à débattre. **J-Baptiste FAUGERAS, 32, Rue du Regard 92370. Tél. : 47.01.05.31.**

V01/009 — Vends 60 K7 pour Oric/Atmos état neuf, 70 F la cassette. Exemple : Cobra Pinball, Driver, Meurtre à GV, Formule 1, etc.). **Patrick PONCET, rue Schweitzer, 16700 Ruffec. Tél. : 45.31.07.16.**

V01/010 — Vends Apple II + 64 K + 1 drive + 1 moniteur noir et blanc + de nombreux jeux + 2 livres guides Apple + 1 joystick. Excellent état 7 500 F. **Arnaud FIGARET, 34, bd Marbeau 75116 Paris. Tél. : 45.01.87.38.**

V01/011 — Vends Spectrum 48 K + imprimante A.32 + adapt. peritel + adapt. peritel UHF + 350 logiciels + magnéto Brandt + joysticks + doc. + livre : 3 000 F. **Pascal GUEUDELOT, 3, rue de Louvain, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.42.23.**

V01/012 — Vends QL Sinclair 128 K état neuf, complet, emballage d'origine 2 500 F + chess 200 F. **Touluch STONE, 13, rue Riblette 75020 Paris. Tél. : 48.74.72.53 (heures de bureau).**

V01/013 — Vends TRS 80 MC-10 Secam + peritel + extension 16 K + nombreux livres et programmes 100 % compatibles avec Alice : 500 F. **Bruce BOUSQUET, 12, rue de Pontoise 75005 Paris. Tél. : 43.25.40.41 (après 17 h).**

V01/014 — Vends ordinateur Sinclair ZX Spectrum 48 K peritel + imprimante + logiciels. Bon état : 1 800 F. **Jean-Marc GANANSIA, 18, rue des Raguenets, 95210 Saint-Gratien. Tél. : 34.17.05.80.**

V01/015 — Affaire ! Vends Atari 2600 + 1 cartouche au choix + 2 joysticks : 500 F. 30 cartouches (Pifall 2, Zaxxon, Robot-Tank, Stat-Raider,...) de 95 à 185 F. **Eric COURAGEOT, 2, rue du docteur Guerin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56.**

V01/016 — Vends CPC 464 couleur (14.05.85) + joystick + livres + revues (listings jeux utilitaires — trucs) + 48 K dont les meilleurs hits. Prix :3 500 F !!! **Raymond PHILIBERT, 58, rue Jean-Pierre Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.05.87.**

V01/017 — Vends Dragon 64 avec manuel neuf (achat le 24.11.85). Prix : 600 F. Moniteur monochrome vert (Ciaegi), neuf (achat le 1.12.85). Prix : 600 F. **Frédéric ANSOLA, 11, allée Claude Debussy, 94460 Valenton. Tél. : 43.82.52.83.**

V01/018 — Vends disquette microsoft basic pour lecteur disquettes Atari. Prix :400 F. Jamais servi. **Michel MARTINI, 92000 Nanterre. Tél. : 47.75.90.05.**

V01/019 — Vends ensemble comprenant C 64 Pal + drive 1541 + moniteur couleur Taxan Ex + joystick + livres + nombreux programmes. Prix : 6 700 F. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23. (après 19 h).**

V01/020 — Vends pour Adam K7 digitales super Zaxxon, 7 tableaux : 80 F ; Buck Rodgers, 12 tableaux : 60 F. **Danielle SACLIER, 6 square Exquirol, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.68.64.**

V01/021 — Vends Apple IIc + souris + manette + 30 disquettes vierges avec quelques jeux tels Hero, Summer games I et II, Archon I et II, pour 8 000 F. **Frédéric LEGRAND, 1, av. Delcasse, 75008 Paris. Tél. : 43.69.10.73.**

V01/022 — Vends cartouche Atari 800 XL pengo. Cherche imprimante 1020 pas trop chere, échange logiciels en disq. et K7. **Stéphane ROBIN, 5, place de la Sapinière, 94470 Boissy St-Léger. Tél. : 45.99.02.64.**

V01/023 — Vends Spectrum 48 K péritel + int. manettes + joystick + manuel + 4 livres + 35 jeux (Eureka, Alien 8, etc.). Valeur 5 300 F, vendu 2 500 F. **Arnaud BLAIS, 8, rue P. Eluard, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.43.40 (à partir de 18 heures).**

V01/24 — Vends vidéopac + Philips G 7400, extension basic C 7420, manettes, livre + cartouche : 2 000 F à débattre. **Sylvain PEIRANI, 7, rue Victor Hugo, 92300 Levallois. Tél. : 47.39.83.93.**

V01/025 — Vends Spectrum 48 K péritel + 230 K7 jeux dont Cobalt, Bruce Lee, Underwurlde, Hero, Beach Head, etc. + 2 livres. Le tout TBE pour 2 500 F. **D. ARCHADI. Tél. : 42.27.12.00.**

V01/026 — Ord. Musical Yam. CX 5 M.S.X. + clavier pro + cart. Compositeur music AL + voicing program + moniteur N/B + jeux + livres. Valeur : 9 500 F, vendu 4 500 F. **Jean-Louis DESTOMBES, app. C. 12 Les Lavandes, 83270 St-Cyr-s/mer. Tél. : 94.26.48.42.**

V01/027 — Vends CBM 64 + drive 1541 + lect. K7 + 100 prog. (Flight Sim III, Ultima IV, Winter Game, etc.) Le tout acheté le 1.10.85. Prix : 2 700 F. **Armelle SENSE, 39, av. Georges Bernanos 75231 Paris IV, chambre 238. Tél. : 43.29.12.43 (entre 18 h et 20 h 30).**

V01/028 — Stop affaire ! Vends Atmos péritel neuf + câbles + magnéto Philips neuf + livre + 7 K7. Le tout : 1 800 F. Valeur 2 600 F ! **Emmanuel RISETTI, 59, rue des Courlis, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.71.58 (après 19 h).**

V01/029 — Oric/Atmos + moniteur monochrome (14.84). Affaire : 2 000 F état neuf + super K7 Tyrann + Aigle d'or + Hobbit + Triathlon. **Laurent STALLA, 26, quai du 4 septembre, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.81.08 (après 19 h).**

V01/030 — Vends C 128 + 1541 + moniteur ambre + son + tabl. graph. + 2 joys + interf. Cardco B whiz + 80 disq. + docs + livres. Le tout 8 000 F. **Philippe GOZLAN, 63, rue Victor Hugo, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.22.49.**

V01/031 — Vends Atari 800 XL (TBE) péritel + 70 super jeux (Bruce Lee, Spy Hunter, Wing War, Solo Flight,...) + lecteur de K7 + livres. Le tout : 500 F. **François COURTEL, Ar-Rolac'h, 22700 Louannec. Tél. : 96.29.14.23.**

V01/032 — Vends Apple IIc + Joystick + écran Apple IIe + prgms. + docs : 7 500 F. Imprimante Marguerite Xerox-Diablo professionnel : 5 500 F. **Eric BALANDRAUX, 5, av. de la Grande Armée, 75116 Paris. Tél. : 45.00.70.39.**

V01/033 — Vends CBS + super controllers + module de pilotage + 5 K7 : 1 850 F (acheté 8.85 3 500 F) et TI 99/4 A magnéto K7 + câbles + livres : 850 F. **John GAT, « Les Fourneaux » Origny-le-Butin, 61130 Bellême. Tél. : 33.73.15.52.**

V01/034 — Vends CBS Coleco + Pepper II, DK, Gorf, Supercobra, Cosmic advenger, Stroumpfs, Decathlon + adaptateurant valeur réelle 3 000 F. Vendu 2 300 F à débattre. **Fabrice LEGROS, 22, rue Jean Moulin, 53100 Montreuil. Tél. : 48.57.54.61.**

V01/035 — Vends pour 800 XL cartouche Donkey-Kong, Pole Position, Decathlon, Joust, Star Raider, Dig Dug + quelques jeux sur disq. Prix interessants. **Patrice LAYNAY, 1, allée de Gascogne, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.46.70.**

V01/036 — Vends K7 800 XL : Ballblazer, Rescueon, Fractalus, Bruce Lee, Spitfire Ace, Super Zaxxon, Solo Flight, Decathlon. Le tout 420 F. Échange possible. **David CACHET. Tél. : 42.71.88.07.**

V01/037 — Vends CBM 64 + 1541 + livres + disquettes + poignet de jeux + nombreux logiciels très bon état. Le tout : 6 000 F. **Franck ROUX-PARIS, parc du Roy d'Espagne, tour Aragon, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.24.50.**

V01/038 — Vends VIC 20 péritel + super extender + 16 K + magnéto + joystick + 20 jeux + simulator vol + autoformation basic + manuels. État neuf :2 000 F. **John PLACE, 6, quai du commerce, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.08.71.**

V01/039 — Vends télévision ITT noir et blanc neuve sous garantie avec échan. adoucisseur 850 F et 16 K pour 2 x 81 120 F et 4 K7 + clavier 150 F. **Luc MEUNIER, 161, av. Aristide Briand, 92160 Antony. Tél. : 46.66.16.91.**

V01/040 — Vends 7 K7 Atari 2600 ((M Pac Man, Tutankhan, etc.). Prix : 100 F pièce à débattre). Vends petits jeux électroniques (Donkey-Kong, etc.). Prix : 100 F. **David CHEZALUIEL, 10, rue Jean-de-la-Fontaine, 95100 Argenteuil (esc. E1). Tél. : 39.81.27.38.**

V01/041 — Vends CBM 64 péritel + 154 + 1530 + cache + The tool + livre + joystick + nombreux jeux (Goonies, Rambo, Fight night, Superbas,...) 5 000 F. **Thierry DAGNAUD, 24, rue Eugène France,23000 Gueret. Tél. : 55.52.22.38.**

V01/042 — Vends 7 K7 Pour Spectrum 48 K au prix de 200 F le lot. Possibilités de débattre le prix a l'unité. **Franck BERTHO, 9, rue Choiseul, 91790 Boissy-sous-Saint. Tél. : 64.91.33.77.**

V01/043 — Dragon 32 péritel (révisé 7/85) + 4 jeux + 10 listings + Dragon User + livre Advanced sound and graphics + 2 joysticks. 1 700 F. **Éric VACHER, 133, rue du Général Giraud, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.37.79 (après 19 h).**

V01/044 — Vends logiciels de qualité pour le Spectrum 48 K, rien que des originaux en parfait état à prix sympa ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

V01/045 — Vends pour TI/99 Munchman + Tiinuader + Parsec pour 150 F, Q*bert 150 F, Frogger 150 F, Alpiner 150 F et Rabitt Trail 400 F. Achète Basic étendu. **Médéric JOLION, 63, rte de Gunsbach, 68140 Munster. Tél. : 89.79.40.23 (après 19 h).**

V01/046 — Vends Oric/Atmos 48 K (14 mois) + moniteur monochrome + superbe lect. K7 + 16 super logiciels + 2 livres. Valeur 4 600 F, cédé à 2 000 F. **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel Sembat, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.62.72.22.**

V01/047 — Vends Yashica MSX 64 K lect. K7 + cordons + 10 jeux (Lode Runner, Road Fighter, Ping-pong, etc.). Tout état neuf, à saisir 2 300 F. **Danierl BOUCHER, 20, rue Marc Sangnier, 93190 Livry Gargan. Tél. : 43.83.83.04 (après 18 h 30).**

V01/048 — Vends Oric/Atmos (85) + mon. vert + magnéto + K7 jeux (l'aigle d'or, Tyrann, etc.) + tous câbles (péritel) + manuel TBE. Prix :2 200 F. **Stéphane SALIGRE, 40, rue Piat, 75020 Paris. Tél. : 43.49.63.90.**

V01/049 — Vends Adam de Coléco sans la console + Donkey Kong + Assembleur + Buck Roalers + Supper Zaxxon + Dragons Lair + AE et Choplifter, etc. 1 800 F. **Freddy BRIFFAUT, 7/54, rue du Terroir, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.05.13.88.**

V01/050 — Vends ordinateur Alice 32 + livres + jeux + cordons + péritel. Le tout pour 700 F. Très peu servi. **Éric ENCOGNERE, Laborie, 74800 Miramont. Tél. : 53.93.82.62 (après 19 h).**

V01/051 — Vends K7 CBS Schtroumpf 100 F + adapt. antenne CBS 150 F + 5 jeux cristaux liquides pour 300 F (ou vds au détail) + Grand jeux Simon 80 F. **Romain SAVÉAN, 44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : 60.08.42.64.**

V01/052 — Vends Yeno AC 3000, 32 K, clavier pro, magnéto, joy, 5 cart., 6 K7, 2 livres. Valeur : + de 6 000 F. État neuf, possibilité vente séparé ou ech. **Franck GIROD, 220, rue de l'Epinguy, 74300 Cluses.**

V01/053 — Vends Spectrum 48 K (cause Amstrad) + 200 jeux environ, valeur :4 000 F + livres + revues + magnéto spécial ordinateur. Prix : 2 000 F. **Jean-Philippe DECOSSIN , 29, rue d'Artois, 59000 Lille. Tél. : 20.30.86.27.**

V01/054 — Vends radio-commande Graupner varioprop E8 SSM 27 bon état. A débattre. **Jean WESTERMANN, 4, parc de l'Orangerie, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.62.24.**

V01/055 — Vends moniteur monochrome vert, entrée son, livré avec câble de raccordement. Prix d'achat 900 F, vendu 700 F. **Hugues MABILLE, 21, av. des Martyrs, 08000 Charleville. Tél. : 24.57.24.18 (après 18 h).**

V01/056 — Affaires ! Vends ord. MSX TBE + 4 Jeux (Mandragore, etc.) + lecteur K7 : 2 200 F. CBS + 5 jeux (Time Pilot, etc.) TBE : 1 200 F. Cherche C 128 TBE. **Laurent DUFOUR, 95570 Moisselles. Tél. : 39.91.30.10.**

V01/057 — Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + drive 1050 + péritel + cours basic 1 et 2, jeux sur disquettes, 3 livres basic. Bon état :2 900 F. **Jean-Pierre JOSSELIN, 7, rue Charles Faroux, 95520 Osny. Tél. : 30.30.59.78.**

V01/058 — Vends Spectrum + exten. 32 K + péritel + ZX2 + 2 manet. + 100 jeux recents + magnéto + tous fils. Révisé le 26.10.85. Valeur 3 000 F, vendu 1 800 F. **Nicolas PRALUS, montée de Malissol, 38200 Vienne. Tél. : 74.53.70.62.**

V01/059 — Vends pour CBM 64 lecteur K7 + 1 poignée de jeux + 7 jeux (Sorcery, Beach-Head, The hobbit) + 1 livre. Le tout 400 F. **Jean-Claude BERTRAND, 11, av. d'Orvilliers, 03000 Moulins. Tél. : 70.44.35.05.**

V01/060 — Vends ZX 81 avec clav ABS 8 K7 jeux ext. mem. 16 K. Le tout : 750 F. **Loïk MENARD, 12, rue Jean-Pierre Timbaud, 94120 Fontenay s/bois. Tél. : 48.76.00.49.**

V01/061 — Vends Oric 1 + raccords + livres + lecteur K7 + 3 K7 :1 000 F. Vends CBS + DK + Decathlon + Rocky : 1 000 F, et TV coul. TBE Sony valeur 4 000 F, vendue 1 000 F. **Frank PALMIERI, 330, bd, Ste-Marguetire « L'Armandière », 13009 Marseille. Tél. : 91.82.00.16.**

V01/062 — Vends console Atari 2600 : 300 F et K7 (Phoenix, MS Pac-Man, Pitfall, Star War, Galaxian, etc.) : 50 F pièce. **Laurent HAYE, 20, rte de Leognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.44.**

V01/063 — Vends Oric 48 K (6-83). Complet avec câbles, péritel, livres, revues, logiciels, jeux. Pour débutant. Valeur 3 000 F, vendu 1 500 F. **Acacio PRAZERES, 14, bd Gambetta, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.80.49.**

V01/064 — Vends ordinateur TI 99/4A + 2 joystick + 4 K7 + livre de programme. Le tout :1 500 F TBE. **David SALAZAR, Lalanne-Arque, 32140 Masseube. Tél. : 62.66.08.08 (après 20 h).**

V01/065 — Vends Spectrum + 48 K jamais servi + péritel + 51 jeux + 5 livres. Prix :2 000 F. **Christophe MENARD, 68, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 45.83.43.77.**

V01/066 — Vends Yashica MSX avec 1 K7 de jeu. Le tout neuf : 2 000 F à débattre. **Charly PIOT, Ferme de Lorhoie,** 77115 Sivry-Courtry. Tél. : 64.52.06.13 (après 19 h).

V01/067 — Vends Adam complet + console + 5 K7 dont Dragon's Lair, Buck Rogers + 9 cartouches dont Turbo + module de pilotage. Le tout 3 500 F. **Olivier D'HERBEY, cité St-Lambert,bâtiment I1, 83600 Frejus. Tél. : 94.53.84.37.**

V01/068 — Urgent Vends C 64 + drive 1541 + 2 joystick + câbles + livres + 100 jeux récents. Le tout en excellent état : 3 000 F. **Laurent MALEZIEUX, 8, rue Faidherbe, 75001 Paris. Tél. : 43.73.71.11.**

V01/069 — Vends VCS Atari + 15 cartouches + 2 paires de paddles. Prix : 2 000 F. **Philippe PARTIOT, 43, av. de la République. Tél. : 42.83.78.58.**

V01/070 — Vends C 64 RVB + lecteur K7 + livres + 45 K7 + revues. Prix : 3 000 F **J-Marc PAGNON, 109, av. H.-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.97.69.**

V01/071 — Vic 20 secam sous garantie + 45 jeux + 5 tests + cosmic gruncher + 1 jeu d'aventure + 1 crayon optique + 1 manuel. Prix neuf : 3 260 F sacrifié : 2 250 F. **Stéphan MALHERBE, rue la croix Arces-sur-Gironde, 17120 Cozes. Tél. : 46.90.86.39.**

V01/072 — Vends Spectrum 48 K + péritel + 70 jeux environ + interface manette Kermston + transformateur pour 2 000 F. **Fabien CARLETTO, 20, rue du soleil, 75020 Paris. Tél. : 47.97.96.03 (après 18 h)**

V01/073 — Vends ou échange pour MO 5 Pulsar 2, Eliminator, Aigle d'Or, Thesaurus, Space Shuttle Simulator Super tennis, La Course, Lettres. Prix raisonnable. **Jean-Louis GABIGNAUD, Montazels, 11190 Couiza. Tél. : 68.74.03.03.**

V01/074 — Vends K7 pour CBM 64 : 30 F l'une dont Archon, Pitstop, Pooyan, Pole Position, Slamball... **Vincent MARQUE, La-Jasse-de-Bernard, 30560, Saint-Hilaire-de-Brethmas. Tél. : 66.86.47.20 (après 18 h).**

V01/075 — Vends Videopac écran NB incorporé + péritel TV couleur + 8 K7 Pac Man, Billard, etc. Très peu servi, vendu 600 F. **Stéphane GODEST, 64, rue Domremy, 75013 Paris. Tél. : 45.83.79.80 (entre 18 et 19 h 30).**

V01/076 — Vends Atari 800 + Drive 810 Chip + 8 originaux : Eidolon + Koronis + Silent Ser. + Zorro + Keneddy App. + karateka + Trilogy of Apshai + Lode Runner 3D : 3 000 F. **Philippe PALMIERI, 4, rue de Sévigné, 93250 Villemomble . Tél. : 48.54.23.73.**

V01/077 — Vends VIC 20 + magnéto + 16 K + Super Expander + 8 K7 jeu + 75 progammes + 4 livres + TV noir et blanc, cause double emploi. Prix 2 000 F. **Jérôme DELACROIX, 8, résidence Pierre-et-Marie-Curie, 80480 Saleux. Tél. : 22.95.72.94 (après 19 h).**

V01/078 — Vends CBM 64 : Winter Games, Racing Dest Set, Road Race, Skyfox + quelques autres (version disquette). Le tout ou séparé. Petit prix. **Sébastien SAINT-MARTIN, Couloumé, Sainte-Colombe-en-Bruilhois, 47310 Laplume. Tél. : 53.96.39.10.**

V01/079 — Vends VCS Atari + 8 K7 (Pole Position, Moon Patrol, Pac Man, etc.) + 1 K7 Star Raiders (avec le vidéo Touch Pad). Prix F.N.A.C. 3 120 F, vendu 2 000 F. **Olivier LAMAURY, 23, bd Olivier-de-Serres, 21800 Quetigny-les-Dison. Tél. : 80.46.39.35.**

V01/080 — Vends K7 CBM 64 (Beach-Headi I et II, Smi II, etc.) ou échange (faire offre), + de 100 jeux. Vends aussi Mattel avec 25 K7 (— de 2 000 F). A débattre ! **Lionel LEFEVRE, 33, cours Franklin-Roosevelt, 13001 Marseille. Tél. : 91.42.72.47.**

V01/081 — Vends Apple II + 64 K avec un drive et cartes 16 K, Speech, Cont, couleur, 6522 via + livres + programmes 6 500 F. **Alain GUILBAULT, Reilhac, 15250 Jussac. Tél. : 71.47.21.61.**

V01/082 — Vends CBM 64 + drive 1541 + lecteur de K7 + manettes + livres + documentations + 350 jeux, utilitaires, encore sous garantie pour 6 000 F. **Philippe DURAND, 23, quai de l'Ill, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.21.83.**

V01/083 — Vends TO7/70 + lecteur de K7 + cartouche basic + jeux. Dépêchez-vous. 3 000 F. **Raphaël ASCHER, 109, avenue du Parc-Monceau, 59800 Lille. Tél. : 20.55.93.13.**

V01/084 — Vends Commodore 64 péritel + magnéto K7 + 20 jeux + 1 joystick. Le tout 2 000 F. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.**

V01/085 — Vends VG 5000 Philips + manuel + câbles + 2 k7 (moto Infernale et U.S. rally) + int. manette + 1 livre (20 jeux) + 1 K7 programmes. Le tout 1 450 F. **Stéphane VAILLANT, 18, rue R.-Marittimo, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.77.94 (entre 19 h et 21 h).**

V01/086 — Vends machine à écrire/imprimante Brother EP 22 + papier thermique pour prix cassé de 1 300 F. **Alexandre RUSIC, 5, rue du Paquier, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.31.09.**

V01/087 — Vends CBS + Roky avec poignées + 4 cartouches + range-cartouches 800 F. Vends aussi MSX YC 64 + programmes + livre + programmes basic + magazines 1 200 F. **Hervé GERARDIN, 4, allée Newton, 93500 Pantin. Tél. : 48.36.36.34.**

V01/088 — Vends pour C 64 : Entombed 80 F, Solo Flight 120 F, B. Head I 80 F, Pole Position 80 F, W. of Exploding Fist 60 F, CBS Coleco + Donkey-Kong, Time Pilot 500 F.



Bruno KOZLAREK, 1, rue de Chateaubriand, 92290, Châtenay-Malabry. Tél. : 43.50.12.66.

V01/089 — Affaire ! Vends Oric/Atmos 48 K + télé adaptable (N. et B.) + magnéto haute qualité 100% fiable + manuel + logiciels intéressants + cordon. Prix 2 600 F. **Frédéric FERRER, 2, rue du Pressoir, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.65.13.**

V01/090 — Vends CBM 64 (état neuf) + lecteur de K7 + jeux, utilitaires (The Way, Zaxxon, Tool 64, One on One, Spy Hunter) + assembleur + livres : 3 500 F. **Pierre EUZENAT, 13, place Victor-Richard, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.00.98.**

V01/091 — Stop affaire ! Vends CBS + K7 dont Cosmic Avenger, Zaxxon, Donkey-Kong et Rocky avec les Supers Actions Controllers. Le tout 1 000 F. **Thomas CHANCIAU, 11, av. Charles-Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.58.88.25.**

V01/092 — Vends ordinateur VG 5000, état neuf + 4 K7 + le magnétophone + 1 livre de 102 programmes, valeur réelle 3 000 F, le tout cédé à 2 000 F. **Jean-Marc SOCHA, 4, rue Emile-Zola, Le Mont-de-Gif, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.24.09.**

V01/093 — Vends ou échange pour Amstrad CPC 464 plusieurs programmes (Cobra, Pinball, Bruno's Boxing, Rallye II, Anlettres...) et pour Oric (Genius...). **Gaëtan BOURRÉE, 21, avenue des Acacias, 35270 Combourg. Tél. : 99.73.00.03.**

V01/094 — Vends CBS Coleco + 3 super K7 : Donkey-Kong, Zaxxon et Patoufs pour la modique somme de 1 000 F. **Stéphane SINCIC, 6, chemin de Frayere, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.28.09 (après 18 h).**

V01/095 — Vends cause double emploi C 64 Secam péritel + lecteur disquettes 1541 encore sous garantie (6 mois) 2 500 F avec de nombreux jeux. **Jean-Claude ROBERT, 1 bis, rue du Docteur-Leray, 95880 Enghien. Tél. : 39.64.85.95 (vendredi après 20 h et samedi matin).**

V01/096 — Vends électron + cordon K7 + périt. + logiciels de jeux + 1 K7 de 30 util. graph. + 2 livres, achat août 84. Prix neuf 3 800 F, vendu 2 700 F. **Jean-Michel DECHENAUD, 4, rue des Hortensias, 95430, Auvers-sur-Oise. Tél. : 30.36.76.77.**

V01/097 — Vends Adam CBS sans console + Zaxxon + Dragon's Lair. + assembleur + divers autres K7 au prix exceptionnel de 1 800 F. **Freddy BRIFFAUT, 7/54, rue Terroir, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.05.13.88.**

V01/098 — Vends Spectrum + 48 K7 avec péritel + magnétophone + 10 K7 de jeux + revue + livres de programmation, le tout 1 500 F. **Gilles DEPY, 60, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.70.55.46.**

V01/099 — Vends Amstrad CPC 464, état neuf + 400 logiciels (presque tous) + 1 joystick + nombreux programmes. Prix à débattre. **Philippe MAZET, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 17.98.98.10.**

V01/100 — Extraordinaire ! Vends Atmos + moniteur vert + magnéto + interface manette programmable + 40 jeux pour 2 300 F. **Thierry VIO, 50, rue de Lagny, Montreuil. Tél. : 48.51.51.34.**

V01/101 — Vends Philips Vidéopac + 67400 texte notion basic C 7420 + 10 logiciels + 2 manettes de jeux. Prix 2 700 F, à débattre. **Jean DUBOIS, 373, rue de la Fosse-aux-Anglais, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.18.27 (après 19 h ou week-end).**

V01/102 — Vends Spectrum 48 K + K7 + assembleur + vidéo fiches 1 300 F ou échange contre imprimante Amstrad. **Eric DE WILDE, 95, av. de Mont-à-Camp, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.08.55.**

V01/103 — Vends K7 pour Commodore 64 Cauldron 60 F, Beach Head 70 F, Raid over Moscow 70 F, Eureka 150 F, tous en très bon état. **Freddy FLORET, 6, rue des Troënes-Ecques, 62129 Therouanne. Tél. : 21.95.08.40.**

V01/104 — Vends ZX 81 + 12 K + clavier ABS + 5 K7 + TV N. et B., le tout 1 000 F. **Guy URLI, 6, rue Duguesclin, 29243 Guilers. Tél. : 98.07.64.21.**

V01/105 — Vends K7 Poseidom + Flipper pour MO 5, TO 7, TO7/70, 370 F ou séparément 200 F et 180 F. Paye frais de port. Urgent. **Yacine DASSOUKY, Blanc Sycomore en 5 bis, 54100 Nancy. Tél. : 83.98.36.37.**

V01/106 — Vends CBS + 4 K7 (Donkey-Kong, Looping, Cosmic Avenger, Mouse Trap). Bon état. Vends 1 200 F, à débattre. Cherche Tilt n°s 20, 21 et 22. Merci. **Mathias CHELET, Les Petites-Landes, 44360 Cordemais. Tél. : 40.57.86.70.**

V01/107 — Vends console Atari 2600 + 4 jeux : Keystone Kapers, Frostbite, Yars'revenge, Warlords + Paddle, le tout excellent état 800 F. Quelle affaire ! **Xavier WEIBEL, Chemin des Cabouillous, Le Carreyrat, 82000 Montauban. Tél. : 63.67.83.00.**

V01/108 — Vends New ! New ! New ! Amstrad Software from, W. Germany, Wintergames 119 F (K7), Codenamame Matt II 119 F (K7), Sabre Wulf 119 F (K7), Ultimate. **Th. MULLER, Hindenburg-Allee 3 D-8240 Berchtesgadén. Tél. : 08652/63061.**

V01/109 — Vends Atari 800 XL péritel (23/11/85) + 1 lecteur K7 + monitor + joystick + 7 cartouches + 8 K7 + livres, prix : 3 000 F à débattre. **Jean-Jacques MERCIER, 6, rue du Chemin-Vert, apt. 73, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.79.72.**

V01/110 — Vends Atari 2600 complet + 4 K7 : Combat, Slot-Racers, Super-Breakout, Night-Driver ; le tout en très bon état : 650 F. **Olivier BERNARD, 93 bis, rue Docteur-Todati, 95340 Persan. Tél. : 30.34.16.79.**

V01/111 — Vends Lynx 48 X Ram + 16 K Rom, câble péritel, man. jeux, magnéto, 15 K7 jeux, livres + doc., parfait état : 2 500 F à débattre. **René DUFIEFS, 6, rue des Coquelicots, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.81.20.**

V01/112 — Vends TI99 4A + manuel + péritel + transfo + 5 modules + livres + manettes. Prix : 1 000 F. **Denis PLACHTA, 12, allée du Beguinage, 91000 Lisses. Tél. : 60.86.03.35.**

V01/113 — Vends Oric Atmos péritel : 890 F. Magnéto et adapt. joystick : 200 F l'un. 10 K7 : 50 F l'une. Le tout : 1 190 F ou échange contre C 64 péritel (prime : 800 F). **Jean-Yves CORNU, 97-99, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 45.40.85 04.**

V01/114 — Affaire ! Vends CBS état neuf (10 mois !) + 5 K7 (Donkey Kong, Buck Rogers...) + péritel + U.H.F., sous garantie, peu utilisé, le tout : 1 500 F. **Jean-Christophe LECOSSE, 2, rue d'Alsace, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : 47.33.67.79.**

V01/115 — Spectrum 48 K péritel + interface protek + 100 jeux + moniteur couleur Oscar 1 an : 3 500 F ou séparément ou contre matériel Atari. **Jacky LE CALVEZ, 411, rue des Flandres, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.35.00.**

V01/116 — Vends Spectrum 48 K peu servi, état neuf avec cordons manuel, etc. + 20 jeux dont Bruce Lee, Exploding Fist, Macadam Bumper... Le tout : 900 F. **Pascal HOCHENZY, 6, rue Jean-Mermoz, Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.77.18.81.**

V01/117 — Vends K7 CBS : Rocky 150 F, Donkey Kong 100 F. 40 K7 Mattel : de 70 à 110 F dont imports + console : 300 F. Cherche programmes C 64 sur K7. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.08.35.15.**

V01/118 — Spectrum 48 K + péritel + interfaces 1 et 2 + microdrive + 4 cartouches + imprimante + joystick programmable + 60 K7 jeux + livres. Prix : 3 500 F, état neuf. **Brigitte VIGNON, 53, rue de la Terrianne, 78410 Nezel. Tél. : 30.95.45.47 (après 20 h).**

V01/119 — Vends télé couleur 44 cm Sony (Secam U.H.F.) 1 000 F et un TT électrique (2 moteurs, 7 accus) radio Sanwa 2200, le tout 1 000 F (1 800 F avec la télé). **RICHARD, Le Chesnay. Tél. : 39.54.59.01.**

V01/120 — Vends pour Vic 20 : ext. 16 K 250 F, ext. 8 K + jeux 250 F, stylo optique 200 F, auto-formation basic I 100 F, prog. ref. guide 30 F. Vic 20 N/B 600 F. **Laurent JULIEN, 29, rue Romain-Rolland, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.85.42.**

V01/121 — Vends pour Atari 800 Free + the Eidolon + Koronis et autres + jeux de rôle et nombreux magazines. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont-Colbert, esc. I, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.04.31.**

V01/122 — Vends ZX Spectrum 48 K parfait état + interface péritel + interface ZX2 + documentation complète (9 ouvrages) + 20 programmes. Le tout 2 000 F (esp.). **Olivier BION, 21, avenue de Savigny, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.83.06.02.**

V01/123 — Pour C 64, Beam-Stick (joystick infrarouge) sans fils 450 F (gr. distance) + platine K7 Philips neuve, mod. FC 141, jamais servie : 750 F. **Raymond GASSER, 15, rue du Maréchal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14.**

V01/124 — Cartouche Manic Miner 2049 pour CBS Coleco 150 F. **Daniel LINGER, 92, avenue Michel-Jourdan, entrée 7, Le Vercors, 06150 Cannes. Tél. : 93.48.14.76.**

V01/125 — Vends MSX Canon V20 + joystick + livres + moniteur monochrome + magnéto. Prix : 2 500 F. **Jean-claude DREHER, 10, rue de l'Ingénieur Keller-Robert, 75015 Paris. Tél. : 45.77.37.32.**

V02/126 — Vends Oric/Atmos + moniteur monochrome vert + cassettes jeux et utilitaire. **Tél. : 42.77.10.83.**

V02/127 — Vends Commodore 64 + moniteur Ambre + lect. K7 + lect. disq. + imprimante MAS 803 + prgms + nbx livres. Prix : 500 F. **Jean-François AUFORT, 6, rue de Provence 13004 Marseilles. Tél. : 91.85.08.10.**

V02/128 — Affaire. Vends lecteur de cassettes et unité centrale TO7/70. Bon état. **Laurent FERRARA, 3, rue Clodion, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.35.81.**

V02/129 — Vends console + roller controller + 15 cassettes. 2 500 F. **Jean-Jacques BARRIÉ, 27, av. Paul-Vaillant-Couturier, 93230 Romainville. Tél. : 48.46.53.66.**

V02/130 — Vends Spectrum 48 K, manette programable, magnéto, péritel, 2 000 F avec nombreux logiciels (Eureka, Dr Genius, Scrabble, Hunchback, Knightlore...). **Michel MACRY, 6, rue du Chenil, Croissy-Beaubourg, 77200 TORCY. Tél. : 60.17.35.64.**

V02/131 — Vends console CBS + adaptateur multi K7 + transformateur + prise péritel + 6 K7 CBS + 4 K7 Atari pour 3 200 F (à débattre), ou au détail. Très bon état. **Olivier PUTERFLAM, 45, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 43.07.78.55.**

V02/132 — Vends console Mattel + 16 K7 : 3 000 F ; ZX 81 1 K : 300 F. **Marie-Hélène TCHAIDJIAN, 4, rue Anatole-France, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.02.68.**

V02/133 — Vends Mattel + 10 K7 (Foot, Turbo, Zaxxon, Tennis, Boxe...) : 1 900 F, ou vends Mattel + 3 K7 : 900 F. K7 : 150 F l'une. **Christophe FERRIER, 57, rue Edmond-Rostand, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.00.61.**

V02/134 — Vends Adam complet + console (3 logiciels), très peu servi, sous garantie. Prix : 2 700 F. **Jérome DIGONNET, 55, rue du Charbonnier, 69780 Mions. Tél. : 78.21.54.64.**

V02/135 — Vends CBS Coleco + 10 K7 dont Zaxxon et Turbo. Le tout : 2 200 F. Vends aussi VIC 20 + lecteur K7 + 4 K7 de jeux + K7 8 K + module couleur : 2 500 F. **Olivier DE PRIESTER, 72, av. Jean-Jaurès, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 47.02.45.66.**

V02/136 — Vends logiciels pour TO7 : Trap : 190 F ; Pictor 150 F ; Crypto 150 F ; Thesaurus 100 F ; Stratac 100 F ; Microjeux cocktail 2 : 50 F ; ordidactic 30 F. **Claude DEVIENNE, 37, bd Jean-Moulin, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.81.74.64.**

V02/137 — Vends CBS Coléco + 8 K7 dont Turbo et Rocky 1 500 F et Atari 600 XL + Pôle position, Jungle hunt et Dig dug + adaptateur Pal Secam 450 F. **Philippe BOERI, 10, rue Cabit, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 43.24.34.42.**

V02/138 — Vends MO5 magnéto manettes logiciels : Geste d'Artillac Las Vegas Mandragor Fox 5e axe Aigle d'or, Dieux du stade, Coliseum Super tennis 3 000 F. **Didier CACOUAULT, La chapelle Mouliere, 86210 Bonneuil Matours. Tél. : 49.56.66.58.**

V02/139 — Vends Atmos, achat récent, état neuf + magnéto + 11 K7 jeux + manuels, revues, logiciels + câbles + adapt. N/B : 1 700 F (offre en + interr et adapt. coul.). **Fabrice LAUNAY, 24, passage Maurice, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.23.51.69.**

V02/140 — Vends pour Spectrum 48 K, 19 jeux (Yie ar Kung fu, Winter games, Album sega,...) pour : 200 F. **Fabien BEGOM, 22, rue des Quatre Chemins, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : 64.45.99.16.**

V02/141 — Vends CBS Colecovision + 15 K7 (Zaxxon, Avanger, Destructor, Venture, etc.) 2 500 F + Turbo (2 K7) 600 F + adaptateur Atari (3 K7) 800 F, ou le tout 3 500 F. **Fabien MARTINEZ, Domaine de Chambergeot, 2, rue de la Licorne, 77123 Noisy-sur-Ecole. Tél. : 64.24.75.33.**

V02/142 — Vends ordinateur Sharp M2 700, 64 K, lecteur K7 incorporé + manuel d'utilisation + logiciels. Prix : 2 600 F à débattre. **Cedric PONCET-MONTANGE, Le Lys d'Or, 7 bis, av. François FAURE, 74000 Annecy. Tél. : 50.27.85.72.**

V02/143 — Vends Vic 20 (12/83) Rvb et Secam + magnéto + 16 Ko + K7 + livres : 1 300 F à débattre. Livres, K7, cartouches. **Michel MOUZET, 20, allée des Chênes, Mouligon, 77310 Saint-Fargeau-Pontierry. Tél. : 60.65.58.24.**

V02/144 — Vends lecteur de cassettes pour CBM 64 (avec quelques jeux) : 200 F (achat en juin 1984, bon état, jamais eu un problème). **David HEITZ, 1, rue Traversière, 67114 Eschau. Tél. : 88.64.25.49.**

V02/145 — Vends Spectrum + 48 Ko + prise péritel + câbles + K7 jeux 3 + K7 programmes + 5 livres listings-initiation. Urgent. Prix : 1 900 F. **Julien BECHTEL, 114, av. de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 47.63.74.84.**

V02/146 — Vends jeux pour Apple Pitstop II Spy vs Spy Choplifter 250 pièce + Foot 200 F (nécessite Paddles) + livre destination aventure pour 90 F. **Pierres-Yves PIELS, 3, allée Charles-Baudelaire, 78510 Triel s/Seine. Tél. : 39.74.01.09.**

V02/147 — Vends Spectrum 48 K + péritel + interface manette + environs 30 progs. (Yie Ar Kung Fu, Exploding Fist, Commando, Rambo,...) pour 1 700 F. **Gérald SIMON, 6/118, allée Anatole-France, 92220 Bagneux. Tél. : 45.47.66.12.**

V02/148 — Vends Yeno SC3000B 32 K utilisateur 1 700 F + 6 cartouches : Exerion, Foot, Tennis, Safari race, Sindbad Mystery Pop Flamer : 1 100 F. Vente séparée. **Cédric EURIN, La combe-de-Jouvernex, Margencel, 74200 Thonon.. Tél. : 50.72.71.04.**

V02/149 — Vends Spectrum 48 K péritel + interface joystick Turbo + magnéto + joystick + 25 logiciels. Le tout en état neuf. Valeur 4 550 F, vendu 2 550 F. **Stéphane ROSSIGNOL, 95, av. Daniel-Perdrigé, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.26.43.**

V02/150 — 1 000 F : Oric/Amtos + magnéto + câbles + transfos + 15 K7 + livres. Prêt à fonctionner : 1 000 F, dernier prix. **Ludovic MOIROUX, 5, rue de Chadet, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.62.34 (après 18 h).**

V02/151 — Urgent ! Vends 800 XL péritel + lecteur K7 + livres + 12 jeux (Bruce Lee, F 15, Archon II, Super Zaxxon, Zorro,...) + doc. valeur 3 500 F, cédé 2 000 F. **René BUISSIER, 2, rue Veuve Crozet, 69240 Thizy. Tél. : 74.64.07.32.**

V02/152 — Vends CPC 6128 monochrome + adaptateur péritel + joystick + 3 Jeux + 10 disquettes Amsoft vierges. Prix : 5 500 F. Acheté en décembre. **Marc-Éric MINARD, 30, rue du Mont-Fleury, 21121 Fontaine-les-Dijons.**

V02/153 — Vends Vectrex (FIM 84) + jeu incorporé + 6 K7 + crayon optique + 1 K7 : le tout en parfait état avec noti-

PAYEZ
VOTRE MICRO
JUSQU'A 50%
DU PRIX DU NEUF



DEPOT VENTE
ACHAT
LOGICIELS
CONSEILS

107, rue de la Tombe Issoire
75014 Paris
Tel : 43.21.51.00



ces et boîtes, 1 600 F. **Laurent ROYER, 68, résidence Elysée 2, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.27.11.**

V02/154 — Vends Dragon 32 avec lect. K7 et Disq. + K7 et disq. Prix à débattre ou contre M 05 avec lect. de K7 + K7 et avec documents, livres,... **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, Appt. 65, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

V02/155 — Vends Atari 800 + drive + imprimante + basic + assembleur + joystick + jeux (Pôle position, Star Raid, etc.) + livres. Le tout 2 500 F. **Tél. : 64.30.93.01 (le soir).**

V02/156 — Vends console CBS + modules Turbo + 3 cassettes Donkey Kong Zaxxon Schtroupfs + adaptateur Uhf. Le tout en très bon état. Prix 1 700 F. **Bertrand JAOUAHDOU, LEP Ameublement, rue Flering, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.65.27.01.**

V02/157 — Vends Laser 3000 complet + lecteur disquettes + émulateur Apple + Joystick + dos. + 48 programmes + livres, avril 85 sous garantie 3 500 F. **Charles OZIEL, 26, rue de Dineur, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 45.47.59.05.**

V02/158 — Vends VG 5000 + adaptateur prise péritel, garantie (08/86) + 7 K7 (2 utilitaires, 5 jeux) + manettes + interface arrangement pour paiement + livres, prix 2 000 F. **Francis LEGER, 13, rue Alexandre-Dumas, 93230 Romainville. Tél. : 48.44.40.66.**

V02/159 — Vends CONSOLE CBS + adaptateur ant. + 12 K7 dont Gateway to Apshai, Spy Hunter, Decathlon, Zaxxon, Buck Roger, River Raid, Rock'n'Rope, prix 2 500 F. **DIDIER. Tél. : 42.55.36.54 (après 20 h).**

V02/160 — Vends pour C 64 lecteur de disquettes, parfait état, sous garantie, acheté en nov. 85 1 300 F. **Robert FRANCHI, 12, place de la Reine-Blanche, 95270 Asnières-sur-Oise. Tél. : 30.35.82.85 (après 18 h).**

V02/161 — Vends Atari 600 XL + extension de mémoire + lecteur K7 + 3 K7 (Pole Position, Rescue on Fractalus, Bruce Lee. **Jean DERENCHY, 55, rue St-Charles, 53110 La Madeleine. Tél. : 20.06.98.13.**

V02/162 — Vends Apple II c 128 K 80 C (Chat mauve) + 1 drive avec controleur + souris + Mocking Board + nombreux prog. + docs 9 000 F. **Louis MONTECH, 1, rue Touleuses-Pourpre, 95000 Cergy. Tél. : (1) 47.67.31.50 (entre 9 h et 17 h).**

V02/163 — Vends Vic 20 + PS 2000 + lect. K7 + manette + extensions 16 K + autoformtion basic + cartouches + K7 de jeux + livres. Valeur 5 200 F, vendu 2 000 f à déb. **Renaud ESCLAVY, 27, rue de Rouvres, Montgeron. Tél. : 69.03.24.99.**

V02/164 — Vends Spectravidéo SV 318 + lecteur K7 + Spectron + Armoured Assault + notice + guide du SV + 18 programmes jeux d'action basic. Le tout 1 200 F. **Franck BARBUT, 119, rue des Chênes, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 42.04.50.61.**

V02/165 — Urgent ! Vends cause double emploi Pal + adaptateur Secam + lect. K7 + 40 jeux + manette etc. Le tout 2 500 F. **David BOISBOUVIER, 48 bis, rue de Villedieu, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.07.46.**

V02/166 — Vends Spectrum 48 K Pal + 25 jeux + 2 livres + magnéto spécial ordinateur + int. manettes. Valeur 3 800 F, prix 1 900 F à débattre. **Stéphane BECU, 33 bis, avenue du Floricamp, 59600 Mairieux. Tél. : 27.67.92.16.**

V02/167 — Vends 14 cartouches TBE pour CBS (Decathlon, J. Bond 007, Pitfall 1 et 2, Hero, Fathom, BC'5, Zaxxon, etc.). Prix entre 100 F et 140 F la cartouche. **J.-Claude COUDERC, 82, avenue des Broussailles, 06110 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.00.80.**

V02/168 — Vends CBS Colecovision + 7 K7, prix à débattre. Vends Atari 800 + Drive 1050 + lect. K7 + programmes, 2 000 F. **PRONIER. Tél. : 39.82.07.82.**

V02/169 — Vends TO 7 + manettes + livres + Basic + jeux + magnétophone + codo modulateur. Le tout à 2 500 F à débattre, V. Réelle 5 345 F. **Pierre POUSSIN, 14, rue de L'Ouche, 72350 Brulon. Tél. : 43.95.60.06.**

V02/170 — Vends Exl. 100 + magnéto + K7 jeux et initiation Basic + livre jeux, le tout 2 250 F. Urgent. **Philippe COCHET, 24, rue du Chef-de-Ville, 60530 Le Mesnil-en-Thelle. Tél. : 44.26.72.54 (après 18 h).**

V02/171 — Vends 50 F la K7 Commodore 64. Ex. : Decathlon, Football, Gyruss, Pole Position, Buck Rogers, Donkey, Pitstop, Aztec, Popeye, Phoenix, Moon Shutle, Kong, etc. **Tony LECOEUVRE, 1032, route de la Fontaine-Bouillon à Saint-Amand-les-Eaux, 59230. Tél. : 27.48.48.70.**

V02/172 — Vends Oric/Atmos Péritel + 25 jeux (Aigle d'Or...) + 2 livres + 15 listings + interrupteur, le tout 1 700 F (valeur 4 000 F). **BOUET, 6, avenue de Mannasse-Mennery, 91540. Tél. : 64.99.66.10.**

ACHATS

A01/001 — Achète lecteur de disquettes pour Oric/Atmos + stylo optique. Faire offre. **Jean-Pierre BERTHE, La pierre plate Beaugeay, 17620 Saint-gnant. Tél. : 46.88.35.15 (après 18 h ou week-end).**

A01/002 — Vectrex : Achète lunette 3-D + K7 : Star castle, Polar rescue, Melody master, Pole position, Narrow escape, Crazy coaster. Très bon prix payé. **François COUTURE, 87 york app. 1, Ottawa Ontario, Canada KN 5T7. Tél. : 613.560.7528 ou 613.235.5372.**

A01/003 — Pour Atari 800 XL, cherche lecteur de K7. **Monique MAUVIEUX, Stè Sogo, 58, av. Charles-de-Gaule, 92200 Neuilly/seine. Tél. : 47.47.11.60.**

A01/004 — Achète Atari 800 XL + péritel (700 F). Vends TI 99/4A + lecteur K7 + logiciels, livrés (1 500 F) ou échange TI 99/4A contre Atari 800 XL. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Just, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.60.10.**

A01/005 — Cherche K7 Vectrex : Spike, Webwarp, Flipper-pinball, Fortress of Narzoid, Soccer-football et K7 : Animaction, Mail-plane, Melody-master. **David DEBAIL, 3, av. de l'Abbé Breuil, 95290 L'isle-adam. Tél. : 34.69.49.36.**

A01/006 — Urgent ! Achète cartouche assembleur pour Atari 800 XL. Faire offre. **Bruno TALOUARN, 55, rue Georges-Clémenceau, 85170 Saint-Denis-La-Chevasse. Tél. : 51.41.33.59 (après 18 h).**

A01/007 — Achète toutes cartouches compatibles à CBS, VG 5000, Atari 2600 et Adam. **Lionel PARENT, lotissement de l'Arcalod Doussard, 74120 Faverges. Tél. : 50.44.33.64.**

A01/008 — Achète pour Atari imprimante courrier 1027 et drive 810 avec chip. Faire offre. **Isabelle ABBATE, 12, rue St-Pierre, 64300 Orthez. Tél. : 59.69.31.63.**

A01/009 — Achète tout ce qui concerne Oric/Atmos + Hebdogiciels. Cherche possesseur de MO5 pour tout échanger. **Hua KHIEV, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

A01/010 — Achète K7 pour console CBS (100 F maximum). Vends aussi jeux à cristaux liquides 60 F pièce. **Stéphane VIGNEAU, 15, rue Carnot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.21.20.19.**

A01/011 — Achète tout pour Oric/Atmos + moniteur vert ou ambre péritel + Hebdogiciels + Tilt + SVM + livres d'électronique. **Hua KHIEV, 1, rue Berthelot, 01100 Oyonnax.**

A01/012 — Cherche pour Atmos interface pro joystick. Le tout 250 F. **Jérome FABRE, 133, rue Victor Hugo, 30310 Vergeze. Tél. : 66.35.08.05.**

A01/013 — Recherche désespérément un drive Atari 810 (avec ou sans chip) à moins de 3 200 F (avec chip) + échange jeux sur disq. (Hacker, Koronis, ...). **William BONNET, 31, rue de Blanzat, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.88.09.**

A01/014 — Achète récepteur radio RR36 FR67 FR67000 FRG7700 UC1 Kenwood R1000 R600 NRD515 Marc NR8K F1 état de marche, moins de 1 500 F, à débattre. **Jean DUTERAGE, St-Julien -Cassagnas, 30500 St-Ambroix. Tél. : 66.25.76.95.**

A01/015 — Qui peut me proposer un micro 64 K mini., clavier azerty méca. + TV + lecteur disq. pour moins de 4 000 F. **Léo GUDDEMI, Le Mirabeau, bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 76.71.93.80 (week-end).**

A01/016 — Achète carte Feline Apple II[e] avec moniteur couleur à 3 500 F. Vends carte boc + 64 K. Vends ou échange logiciels Apple récents. **Nicolas REBEYROLE, 34, rue de la Vialoube, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.44.01.**

A01/017 — Achète cart. CBS : Spy hunter, Tarzan, Wing war, Wargames, Fathom zaxxon, au prix de 90 F pièce le tout ou séparé. Faire offre détaillée. **Félix TJON A PAN, 36, rue Eugène Tecle, 97300 Cayenne.**

A01/018 — Cherche interface parallèle/centronics pour CBM 64-128 (Cardco,...). Cherche livres et périphériques pour 128 (Koala Pad, Souris, Modem...). **Rafael GUTIÈRREZ, 75116 Paris. Tél. : 45.53.06.64.**

A01/019 — Achète K7 ski pour Atari ou CBS + super controller avec K7 Rocky ou module turbo. Petits prix. **Jérome DELANGLE, 4, rue de La Joute aux Cerfs, 78610 Le Perray en Yvelines. Tél. : 34.84.62.51.**

A01/020 — Achète cartouches CBS Up'n down, Flipper, Frantic Freddy. Mr Docastle, Huston, Bc'Sgrogrevenge. Galaxian, Starwar. **Didier HEROUARD, 9, clos Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.51.78.**

A01/021 — Cherche interface 850 pour Atari 800 XL à bas prix. Achète 2 manettes quickshot pour 100 F. **David NAHMANI, 151, bd E-Vaillant, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.30.41.33.**

A01/022 — Atariens, 800 XL, 130 XE rachète à bas prix. Matériel endommagé (câbles, manettes, magnéto, imprimante) vends carte polepos, Galaxian, centi ou échange. **Rodolphe CZUBA, 100, route de Vaux, 60100 Creil. Tél. : 44.25.57.24.**

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900.19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement à TILT.

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

à retourner accompagné de votre règlement avant le 15 du mois précédent la parution à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS
- TOURNOIS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

A01/023 — Stop affaire ! J'achète jeux pour Atari 800 XL disq. uniquement. Achète jeux pour Mattel 50 F. Cherche pour Atari 800 XL, Summer games II. **Nicolas, 95 av, de la République, 75011 Paris. Tél. : 43.55.53.17.**

A02/024 — Achète K7 pour Coleco : Congo Bongo, Montezuma Revenge, Tutankam, Buck Rogers, Tapper, Choplifter, Up'n Down et dernières nouveautés 1984-85. **Jacques BOURGUIGNON. Tél. : 34.15.87.62.**

A01/025 — Cherche K7 Coleco : Montezuma, 2010, Wing War, Moonsweeper, Mountain King Fathom. Paye prix haut ou change pour soft C 64. **Wermer BLEYS, Plantin Moretuslei 333, B-2200 Borgerhout/Anvers (Belgique). Tél. : (09) 32.35.63.95.**

A01/026 — Atari Stop ! Recherche interface 850 Atari. (Vends disquettes et cartouches spécial Atari XL et XE). **Jérôme PEYRON, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.71.27.11.**

A01/027 — Achète pour Amstrad : lecteur de disquettes DD1 avec interface pour moins de 500 F et le synthétiseur vocal français pour 150 F. **Philippe VIBERT, 9, rue du Prayon, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.33.71.**

A01/028 — Achète imprimante pour Amstrad CPC. Faire proposition écrite. Recherche documents imprimante iti-international. **Florent ESPOSITO, 8, rue de Guin, 13400 Aubagne.**

ÉCHANGES

E01/001 — Echange répondeur téléphonique avec interrogation à distance révisé, valeur neuf 11 900 F contre Apple II ou équivalent. **Claude AMOUYAL, 83, rue Baudricourt, 75013 Paris. Tél. : 43.55.96.89.**

E01/002 — ZX Spectrum 48 K affamé échange ou vends les meilleurs originaux du marché en excellent état ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

E01/003 — hey ! T'as un C 64, j'achète ou je vends des jeux à bas prix et des nouveautés ! Quoi ! Tu préfères les échanges ! OK ! Téléphone-moi. Vive CBM. **Eric PLAYEZ, 4, impasse de la Prairie, 91390 morsang-s/Orge. Tél. : 69.96.47.69.**

E01/004 — Recherche jeux d'aventure The Institute et Lucifer Reald. Echange d'autres jeux et solutions pour C 64 en disq. Solution de Sorcery ? **Dominique FAIN, 304, rue Henri-Bergson, 30000 Nîmes. Tél. : 66.38.09.00.**

E01/005 — Possesseur Amstrad 6128 vends ou échange logiciels sur disquettes dont nombreux utilitaires avec doc. (versions originales) + des jeux (80). **François BADÉNÈS, 19, bd Guisthau, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.00.48.**

E01/006 — Echange K7 CBS contre d'autres K7 CBS. J'ai Rocky + poignées, Zaxxon, etc. Cherche surtout Fathom, Wing War, ou vends Rocky + poignées 450 F. **François MASSA, 4, rue du Grand-Couronne, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.48.98.**

E01/007 — Spectrum 48 K échange ou vends K7 de jeux et utilitaires (Exemp. Fist, Juggernaut, Tapper, Airwolf, Sorcery, Dambusters, (Spy vs spy), Blue Max, Winter Games, etc.). **Jean-Philippe BUSSO, 55, rue Henri-Richaume, Le Clos Fleuri, bât. F2, 78360 Montesson. Tél. : 39.52.25.17.**

E01/008 — Echange ou vends K7 CBS. J'ai : Lady Bug, Donkey-Kong, Space Fury, Looping, Zaxxon et d'autres. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne (Loire). Tél. : 77.33.05.98.**

E01/009 — Commodore 128 + disq. cherche contact pour échanges divers. Recherche entre autres programmes pour mode 128 et mode CP/M. **Jean-Frédéric BRIDOUX, 4, promenade A.-Briand, 21110 Genlis. Tél. : 80.37.71.20.**

E01/010 — Echange module turbo + adaptateur Atari (pour Coleco) contre imprimante (1020, 1027 ou 1029) pour Atari 800 XL. Merci d'avance. **Paul TABET, 12, rue Albert-Roussel, 94440 Santeny. Tél. : 43.86.09.31.**

E01/011 — Echange quelques K7 ou disq. pour CBM 64 (Host Busters, Zaxxon, Pitfall). Réponse assurée. **Christophe BARRET, 11, rue Vallée-Barbe, 78130 Chapet. Tél. : 34.74.75.09.**

E01/012 — Commodore 128 compatible C 64 échange tous programmes sur disquettes. **Robert MINET, 26, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine.**

E01/013 — Echange ou vends K7 pour Atari 2500 Tuttenkham, Defenders, Starmaster, Les Aventuriers de l'Arche Perdue... **Lionel DURAN, 9, rue Claude-Bernard, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.95.66.**

E01/014 — Echange jeux et utilitaires pour C 64. Cherche programmes fonctionnant en mode 128 (seulement sur K7). **Stéphane LECOMTE, 33, rue du Bois-Morin, 37000 Tours. Tél. : 47.54.48.05.**

E02/015 — Echange cartouches Mattel Atlantis Tron Deadly Disc et Beam Rider contre autres cartouches Mattel en bon état. **Roger THOMASSIN. 18, allée de la pépinière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.75.51.42.**

E02/016 — Echange jeux sur Atari 800 XL (Karateka, Chop Suey, Kennedy Approach, Lode Runner Champion Chip, etc.) Tous sur disq. **Dominique PERNICI, 93, Les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.19.41.**

CLUBS

C01/001 — Oric 1 + drive (Jasmin) cherche contact (particulier ou club Oric) sur Paris ou banlieue sud afin de progresser ou de faire découvrir. **Michel BRICOUT, 16, rue du Forez, 94800 Villejuif. Tél. : 46.77.14.96.**

C01/002 — A.I. est un nouveau club pour les poss. d'Atari 800, XL, XE, 520 ST. A.I. possède son propre journal et tous les membres communiquent par modem. **Alessandro ELIA, 16, chemin des Fougères, 1053 Cugy (UD) Suisse.**

C01/003 — Adepte d'Atari : vous ne connaissez pas le « Game Reset Club » ? Venez-y nombreux ! Cherche personnellement Atari 810 ou 1050 environ 450 F. **Hervé LAHAUSSE. Tél. : 74.58.60.15.**

C01/004 — Spectrum 128 K cherche à se lier avec d'autres (48 K aussi) en vue achats groupés et échange de jeux de périphériques divers, de trucs. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chanu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

C01/005 — Avis à tous les Atariens, « Help » est un nouveau club qui aide les aventuriers. Envoyez-nous vos solutions, dites-nous où vous êtes bloqués. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Just, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.60.10.**

C01/006 — Jouez aux échecs par téléphone, participez aux tournois amicaux, jeux - concours - recevez des prix - un mensuel, tout cela en restant chez vous. **Jean BETTINELLI, « L'Echiquier du Roi », 2, rue Socrate, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.61.46.21.**

GAGNANTS D'UN ORDINATEUR MSX + 5 LOGICIELS

CELLIER Dorothée, 30, rue George-Sand,	75016 Paris.
BESCHE Laurence, 46, rue Raspail,	93100 Montreuil.
COUESNON Christophe, 17 *ter*, rue du Pont-Colbert, bât. C3,	78000 Versailles.
PUJOL Jean-Pierre, 79, chemin du Lieutenant-Chancel,	83160 La-Vallette-du-Va.

GAGNANT DE 10 LOGICIELS MSX

BEAUD Raphaël, 25, rue de l'Epargne,	25000 Besançon.

GAGNANTS DE 2 LOGICIELS MSX

TURGIS Georges, Le Perrin,	38960 Saint-Etienne-de-Crossey.
JUNCKER Hervé, 33, rue Jules-Verne,	58000 Nevers.
GUILLOCHON Denis, 18, rue Denis-Cordonnier,	62300 Lens.
PAPILLON Laurent, 6, allée de la paix,	92290 Bagneux.
CHELLE Christophe, 9, rue de la Marquise-de-Sévigné,	80000 Amiens.
BECK Jean-Marie, 15, allée de la Balénière,	45650 Saint-Jean-le-Blanc.
LARRIVIÈRE Eric, 1, allée A.-Watteau,	51100 Reims.
LEGRAND Arnaud, 26, rue de Querrieu,	80260 Rainneville.
SINKA Pascal, 103, rue Carosse-Monceaux,	60940 Ginqueux.
BORDAS Laurent, 67 *bis*, rue du Chevalier-Français,	59800 Lille.
VALIN Janick, 34, rue de Baillette,	28170 Tremblay-les-Villages.
TRICAS Alian, 5, rue Albert-Camus, lotissement « Dures Terres »,	95600 Eaubonne.
CLERICE Michel, 9, rue Louis-Braille,	77450 Esbly.
BOUCHER Daniel, 20, rue Marc-Sangnier,	93190 Livry-Gargan.
SAILLY François, 16, rue Clarisse,	59320 Haubourdin.
CHOPLIN Jean-Louis, 14, rue des Bégonias,	72190 Sargé-lès-Lemans.
CATELLE Pascal, 76, rue Saint-Pierre,	76160 Darnetal.
ROLLAND Olivier, 18 et 20, rue Gambetta,	72000 Le Mans.
CHILD Reynald, 19 *bis*, avenue d'Eperney,	51100 Reims.
TORRENTI Jean-Michel, 7, chemin Hector-Berlioz,	69120 Vaulx-en-Velin.
CLEMENT Yvan, 15, rue Ferrachat,	69005 Lyon.
DE BAERE Christophe, 72, rue du faubourg-Saint-Martin,	75475 Paris.
LEBOUC Philippe, 6, rue Henri-Dunand,	58000 Nevers.
CHAMOULAUD René, 5 *bis*, rue Pasteur,	94220 Charenton-le-Pont.
SENEGAS Jean-Louis, 9, avenue des Serres,	34880 Laverune.
GONZALES Hervé, 22, rue J.-P. Rameau,	33320 Eysines.
MARTINEZ GARCIA Angel, 63, boulevard Kellermann,	75013 Paris.
RAMBAUD Stéphane, Z.U.P. Le Maillane, Bât. 4, rue Henri-Barbusse,	13090 Aix-en-Provence.
VAILLANT Stéphane, 18, rue Rossignano-Marihimo,	94500 Champigny.
MARTINEZ Frédéric, 11, avenue des Cigales,	06510 Carros.
DUPLAQUET Bruno, 55, rue du Petit-Saint-Jean,	80000 Amiens.
FRÉDÉRIC Anne, 2, cour du Rocher,	95410 Groslay.
LE GAL Dominique, 1, rue Marius-Aufan,	92300 Levallois.
TUDAL Mikael, 11, rue Boieldieu,	44600 Saint-Nazaire.

EXCLUSIF EN FRANCE !

Le SOUND-SAMPLER de COMMODORE : vedette du Salon de la micro-informatique à Francfort !

Ses possibilités :

- Digitalisation de la voix humaine ou de tout autre son ; reproduction de ceux-ci sur clavier musical (plusieurs octaves - marche avant, arrière et loop).
- Représentation graphique des ondes sonores ; possibilité de sélection d'une partie de l'enregistrement.
- Echo digitalisé et harmonizer (modification et transposition des voix ou sons enregistrés : voix sépulcrale, suraiguë, etc...).
- Quatro-sampling.
- 3 rythmes pré-programmés (Pop drums/Latin drums/Fuzz guitar).
- Séquencer intégré (possibilité d'utilisation en *boite à rythme*. Le coffret Sound-Sampler comporte le Software, le module du Sampler, un micro et une notice détaillée. Son prix est exceptionnel au regard de ses performances : 950 F. (plus frais de port et d'emballage).

Nous commercialisons également

- Le Musicmaker (pour le Commodore C64). Prix : 320 F.
- Le Musicmaker (pour le Commodore C128). Prix : 320 F.
- Les disquettes *Albums Playalong*:... Pop Hits... Beatles... Morceaux classiques célèbres Prix : 140 F.
- Clavier musical (encastrable sur matériel Commodore). Prix : 130 F.

Dépositaire exclusif en R.F.A.

S.F.X. Software
U. Smiel
Rheinischer Ring 31 A
5210 Troisdorf - Sieglar.

Correspondant exclusif en France

RENÉ GREGOIRE
7, RUE ROLAND, 59800 LILLE

Tél. 20.57.86.46



Q.L.

Othello power

Paradoxe : voici un jeu de réflexion universel sur une machine délivrée au compte-gouttes. Deux niveaux de jeu sont disponibles. Le premier nécessite trente secondes de réflexion, le deuxième une minute trente. Coincez votre ordinateur dans ses derniers retranchements.

```
100 flag=0
110 MODE 8
120 rx1=4:rx2=7:ry1=4:ry2=7
130 CSIZE #0,2,1:DIM brou(10,10)
140 WINDOW 511,255,0,0:INK 7:PAPER 0:CLS:AT 10,10:PRINT
150 PRINT :PRINT "                    1] DEBUTANT (30 s)"
160 PRINT :PRINT "                    2] COMFIRME (3 mns)"
170 PRINT :AT 10,10:INPUT "Votre niveau :",niveau
180 WINDOW 250,201,0,0:BORDER 2,7:WINDOW #2,230,201,251,0:BORDER #2,9,7,0:CLS #0
:CLS #2
190 PAPER 0:INK 7:CLS:PRINT "   QL OTHELLO":INK #0,7
200 FOR i=1 TO 90 STEP 10:LINE 1,i TO 81,i:LINE i,1 TO i,81
210 FOR i=0 TO 7:CURSOR 26*i+15,20:PRINT CHR$(i+65)
220 FOR i=0 TO 7:CURSOR 225,19*i+45:PRINT i+1
230 REMark                 initialisation
240 RESTORE
250 DIM table(10,10):DIM t(10,10)
260 FOR i=2 TO 9:FOR j=2 TO 9:READ t(i,j):NEXT j:NEXT i
270 nocoups=0
280 table(5,6)=2:table(6,5)=2:table(5,5)=1:table(6,6)=1
290 design
300 INPUT #0,"Qui commence ?";q$
310 IF q$<>"m" AND q$<>"M" THEN nocoups=1:GO TO 460
320 IF flag>=2 THEN fin
330 INPUT #2,"Votre coup ?";x$,y:CLS #0
340 IF x$="0" AND y=0 THEN IF vpasse=0 THEN flag=flag+1:GO TO 460
350 x=y:y=CODE(x$)-96:IF y<1 OR y>8 OR x<1 OR x>8 THEN PRINT #2,"Coup illegal !"
:GO TO 320
360 IF table(x+1,y+1)<>0 THEN PRINT #2,"Coup illegal !":GO TO 320
370 IF verif(x,y,2)=0 THEN PRINT #2,"Coup illegal !":GO TO 320
380 IF x<=rx1-1 AND rx1<>2 THEN rx1=rx1-1
390 IF x>=rx2-1 AND rx2<>9 THEN rx2=rx2+1
400 IF y<=ry1-1 AND ry1<>2 THEN ry1=ry1-1
410 IF y>=ry2-1 AND ry2<>9 THEN ry2=ry2+1
420 flag=0
430 nocoups=nocoups+1:change x,y,2
440 table(x+1,y+1)=2
450 design
460 x1=0:y1=0:noteg=-100:jouer
470 IF x1=0 THEN flag=flag+1:PRINT #2,"Je passe...":GO TO 320
480 flag=0
490 change x1-1,y1-1,1:table(x1,y1)=1
500 IF x1<=rx1 AND rx1<>2 THEN rx1=rx1-1
510 IF x1>=rx2 AND rx2<>9 THEN rx2=rx2+1
520 IF y1<=ry1 AND ry1<>2 THEN ry1=ry1-1
530 IF y1>=ry2 AND ry2<>9 THEN ry2=ry2+1
540 dyn
550 PRINT #2,"coups:";nocoups:PRINT #2,CHR$(y1+95);x1-1
560 design
570 GO TO 320
580 DEFine PROCedure design
590 FOR i=2 TO 9
```

```
600 FOR j=2 TO 9
610 IF table (i,j)<>1 AND table(i,j)<>2 THEN GO TO 630
620 pion j-1,-i+10,table(i,j)
630 NEXT j:NEXT i
640 END DEFine design
650 DATA 40,3,15,10,10,15,3,40,3,0,9,11,11,9,0,3,15,9,11,15,15,11,9,15,10,12,15,
18,18,15,11,10,10,11,15,18,18,15,11,10,15,9,11,15,15,11,9,15,3,0,9,11,11,9,0,3,4
0,3,15,10,10,15,3,40
660 DEFine FuNction verif(a,b,c)
670 reponse=0:npp=0
680 FOR i=-1 TO 1
690 FOR j=-1 TO 1
700 IF i=0 AND j=0 THEN GO TO 810
710 com=1
720 IF a+1+i>9 OR a+1+i<2 OR b+1+j>9 OR b+1+j<2 THEN GO TO 810
730 IF table(a+1+i,b+1+j)=c OR table(a+1+i,b+1+j)<>-c+3 THEN GO TO 810
740 REPeat boucle
750 com=com+1
760 IF a+1+com*i<2 OR a+1+com*i>9 OR b+1+com*j<2 OR b+1+com*j>9 THEN m=0:EXIT bo
ucle
770 IF table(a+1+com*i,b+1+com*j)<>-c+3 AND table(a+1+com*i,b+1+com*j)<>c THEN m
=0:EXIT boucle
780 IF table(a+1+com*i,b+1+com*j)=c THEN m=1:npp=npp+com:EXIT boucle
790 END REPeat boucle
800 reponse=reponse+m
810 NEXT j:NEXT i
820 RETurn reponse
830 END DEFine verif
840 DEFine PROCedure change(a,b,c)
850 FOR i=-1 TO 1
860 FOR j=-1 TO 1
870 IF i=0 AND j=0 THEN GO TO 1020
880 com=1
890 IF a+1+i<2 OR a+1+i>9 OR b+1+j<2 OR b+1+j>9 THEN GO TO 1020
900 IF table(a+1+i,b+1+j)=c OR table(a+1+i.b+1+j)<>-c+3 THEN GO TO 1020
910 REPeat boucle
920 com=com+1
930 IF a+1+com*i<2 OR a+1+com*i>9 OR b+1+com*j<2 OR b+1+com*j>9 THEN EXIT boucle
940 IF table(a+1+com*i,b+1+com*j)<>-c+3 AND table(a+1+com*i,b+1+com*j)<>c THEN E
XIT boucle
950 IF table(a+1+com*i,b+1+com*j)=c
960 FOR k=1 TO com
970 table(a+1+k*i,b+1+k*j)=c
980 NEXT k
990 EXIT boucle
1000 END IF
1010 END REPeat boucle
1020 NEXT j:NEXT i
1030 END DEFine change
1040 DEFine PROCedure jouer
1050 FOR f=rx1 TO rx2
1060 FOR g=ry1 TO ry2
1070 IF table(f,g)=1 OR table(f,g)=2 THEN GO TO 1160
1080 IF verif(f-1,g-1,1)=0 THEN GO TO 1160
1090 note=t(f,g)+(npp-1)*(EXP(nocoups*4.4E-2)-2)
1100 IF niveau<>2 THEN GO TO 1140
1110 exc
1115 IF note<noteg THEN GO TO 1150
1120 table(f,g)=1:change f-1,g-1,1
1130 note=note-rech
1140 IF noteg<=note THEN noteg=note:x1=f:y1=g:CLS #0:AT #0,0,20:PRINT #0,CHR$(y1
+95);x1-1
1145 IF niveau=2 THEN excb
1150 PRINT #2,"!";
1160 NEXT g
1170 NEXT f:PRINT #2
1180 END DEFine jouer
1190 DEFine PROCedure pion(x,y,v)
```

```
1200 IF v=1 THEN INK 7:FILL 1
1210 IF v=2 THEN INK 4:FILL 1
1220 CIRCLE 10*x-4,10*y-4,3
1230 FILL 0
1240 END DEFine pion
1250 DEFine PROCedure dyn
1260 IF table(2,2)=1 THEN t(2,3)=15:t(3,2)=15:t(3,3)=15
1270 IF table(2,9)=1 THEN t(2,8)=15:t(3,9)=15:t(3,8)=15
1280 IF table(9,2)=1 THEN t(8,2)=15:t(9,3)=15:t(8,3)=15
1290 IF table(9,9)=1 THEN t(9,8)=15:t(8,9)=15:t(8,8)=15
1300 END DEFine dyn
1310 DEFine PROCedure exc
1320 FOR i0=2 TO 9:FOR i1=2 TO 9:brou(i0,i1)=table(i0,i1):NEXT i1:NEXT i0
1330 END DEFine exc
1340 DEFine PROCedure excb
1350 FOR i0=2 TO 9:FOR i1=2 TO 9:table(i0,i1)=brou(i0,i1):NEXT i1:NEXT i0
1360 END DEFine excb
1370 DEFine FuNction rech
1380 note91=-100
1390 FOR r1=rx1-1*(rx1<>2) TO rx2+1*(rx2<>9)
1400 FOR r2=ry1-1*(ry1<>2) TO ry2+1*(ry2<>9)
1410 IF table(r1,r2)=1 OR table(r1,r2)=2 THEN GO TO 1460
1420 IF verif(r1-1,r2-1,2)=0 THEN GO TO 1460
1430 note1=t(r1,r2)+(npp-1)*(EXP((nocoups+1)*4.4E-2)-2)
1440 IF note-note1<note9 AND note91<>-100 THEN RETurn note1
1450 IF note91<=note1 THEN note91=note1
1460 NEXT r2
1470 NEXT r1
1480 RETurn note91
1490 END DEFine rech
1500 DEFine FuNction vpasse
1520 FOR b=1 TO 8
1530 FOR v=1 TO 8
1535 IF table(b+1,v+1)=0 THEN
1540 IF verif(b,v,2)<>0 THEN RETurn 1
1545 END IF
1550 NEXT v:NEXT b
1560 RETurn 0
1570 END DEFine vpasse
1580 DEFine PROCedure fin
1590 np1=0:np2=0
1600 FOR k=2 TO 9
1610 FOR h=2 TO 9
1620 IF table(k,h)=1 THEN np1=np1+1
1630 IF table(k,h)=2 THEN np2=np2+1
1640 NEXT h
1650 NEXT k
1660 PRINT #2,np1;" pions"
1670 PRINT #2," contre"
1680 PRINT #2,np2;" pions"
1690 IF np1>np2 THEN PRINT #2,"J'ai gagne"
1700 IF np2>np1 THEN PRINT #2,"bravo, maitre"
1710 IF np1=np2 THEN PRINT #2,"egalite"
1720 STOP
1730 END DEFine fin
```

DÉFINITION DES PROCÉDURES

PROCédure design : affiche la position actuelle des pions sur le plateau.
PROCédure change : paramétrée par (a, b, c), permet d'obtenir la nouvelle position de table après le coup (a, b) et de couleur c (c = 1 pour l'ordinateur, c = 2 pour l'utilisateur).
PROCédure jouer : recherche du meilleur coup au niveau 1.
PROCédure dyn : changement dynamique de la table des structures t.
PROCédure exc : transfert de table dans le brouillon.
PROCédure excb : transfert du brouillon dans table.
PROCédure pion : paramétrée par (x, y, v), place un pion de couleur v dans la case (x, y).
PROCédure fin : affichage des résultats après deux tours de passe.

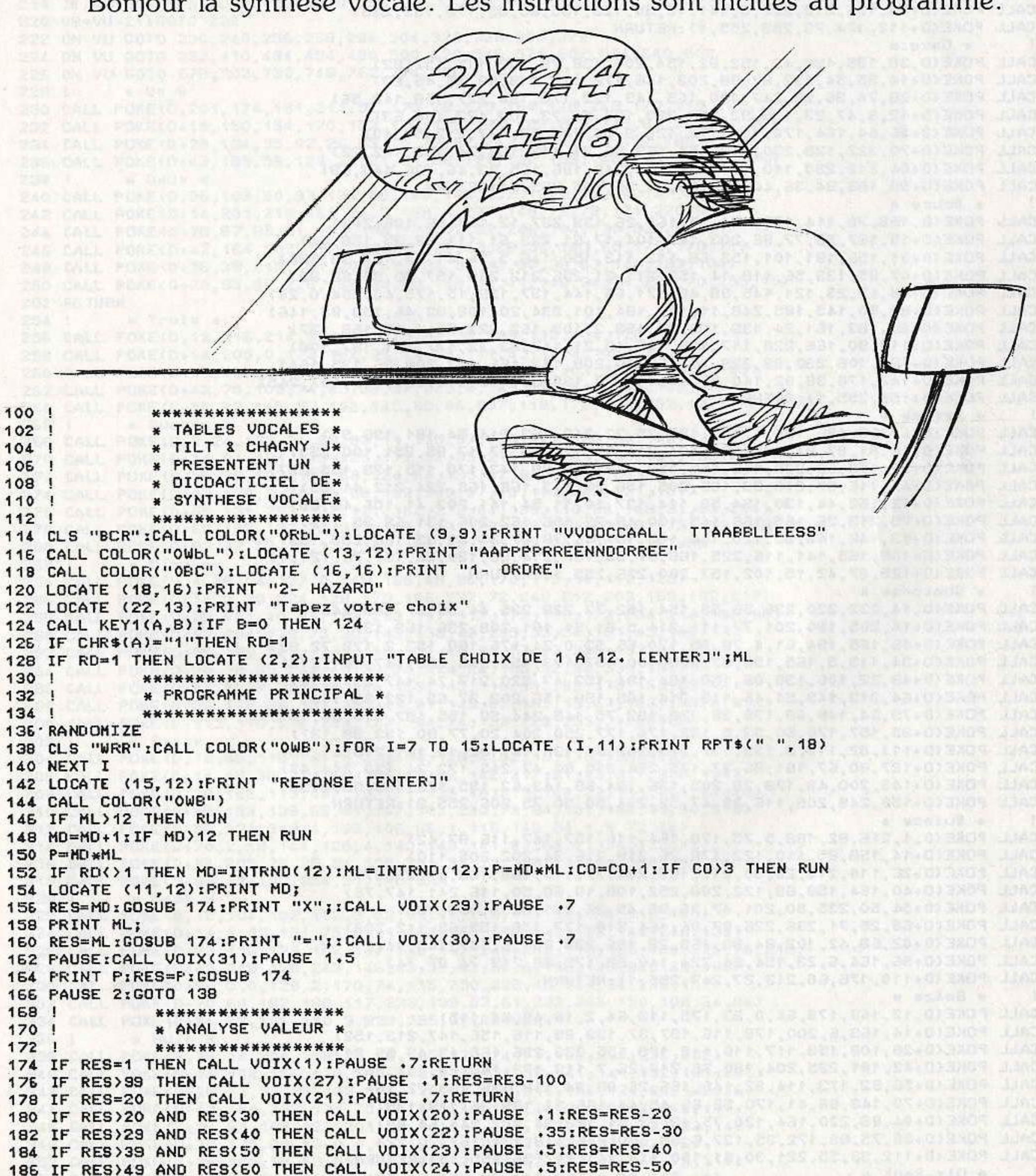
DÉFINITION DES FONCTIONS

FuNction verif : paramétrée par (a, b, c), permet de vérifier si le coup (a, b) et de couleur c est jouable. Retourne O si l'on ne peut pas jouer en (a, b), un nombre positif si l'on peut y jouer.
FuNction rech : recherche du meilleur coup au niveau 2.
FuNction vpasse : vérifie si le joueur a le droit de passer.

EXL 100

Table de multiplication

« Deux fois deux quatre, quatre fois quatre seize. Répetez dit le maître... » Apprenez à votre *EXL 100* à déclamer la table de multiplication de un à douze. Bonjour la synthèse vocale. Les instructions sont inclues au programme.



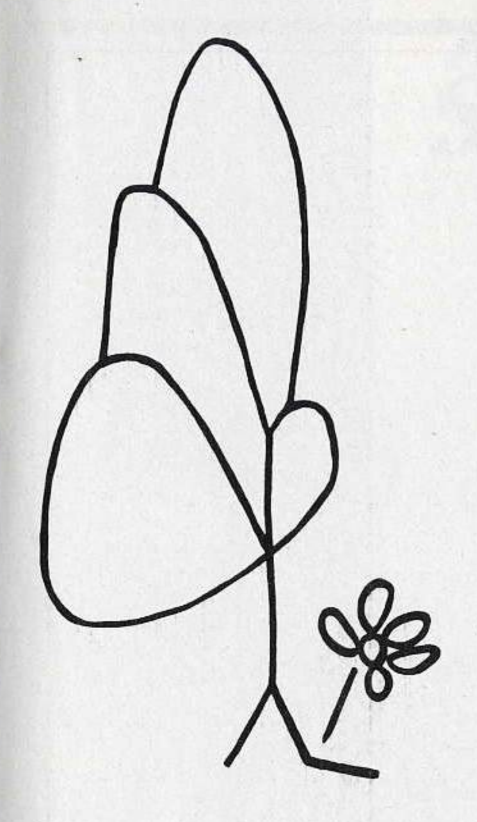

```
100 !          ********************
102 !          * TABLES VOCALES *
104 !          * TILT & CHAGNY J*
106 !          * PRESENTENT UN  *
108 !          * DICDACTICIEL DE*
110 !          * SYNTHESE VOCALE*
112 !          ********************
114 CLS "BCR":CALL COLOR("ORbL"):LOCATE (9,9):PRINT "VVOOCCAALL  TTAABBLLEESS"
116 CALL COLOR("OWbL"):LOCATE (13,12):PRINT "AAPPPPRREENNDORREE"
118 CALL COLOR("OBC"):LOCATE (16,16):PRINT "1- ORDRE"
120 LOCATE (18,16):PRINT "2- HAZARD"
122 LOCATE (22,13):PRINT "Tapez votre choix"
124 CALL KEY1(A,B):IF B=0 THEN 124
126 IF CHR$(A)="1"THEN RD=1
128 IF RD=1 THEN LOCATE (2,2):INPUT "TABLE CHOIX DE 1 A 12. [ENTER]";ML
130 !          *************************
132 !          * PROGRAMME PRINCIPAL *
134 !          *************************
136 RANDOMIZE
138 CLS "WRR":CALL COLOR("OWB"):FOR I=7 TO 15:LOCATE (I,11):PRINT RPT$(" ",18)
140 NEXT I
142 LOCATE (15,12):PRINT "REPONSE [ENTER]"
144 CALL COLOR("OWB")
146 IF ML>12 THEN RUN
148 MD=MD+1:IF MD>12 THEN RUN
150 P=MD*ML
152 IF RD<>1 THEN MD=INTRND(12):ML=INTRND(12):P=MD*ML:CO=CO+1:IF CO>3 THEN RUN
154 LOCATE (11,12):PRINT MD;
156 RES=MD:GOSUB 174:PRINT "X";:CALL VOIX(29):PAUSE .7
158 PRINT ML;
160 RES=ML:GOSUB 174:PRINT "=";:CALL VOIX(30):PAUSE .7
162 PAUSE:CALL VOIX(31):PAUSE 1.5
164 PRINT P:RES=P:GOSUB 174
166 PAUSE 2:GOTO 138
168 !          ********************
170 !          * ANALYSE VALEUR *
172 !          ********************
174 IF RES=1 THEN CALL VOIX(1):PAUSE .7:RETURN
176 IF RES>99 THEN CALL VOIX(27):PAUSE .1:RES=RES-100
178 IF RES=20 THEN CALL VOIX(21):PAUSE .7:RETURN
180 IF RES>20 AND RES<30 THEN CALL VOIX(20):PAUSE .1:RES=RES-20
182 IF RES>29 AND RES<40 THEN CALL VOIX(22):PAUSE .35:RES=RES-30
184 IF RES>39 AND RES<50 THEN CALL VOIX(23):PAUSE .5:RES=RES-40
186 IF RES>49 AND RES<60 THEN CALL VOIX(24):PAUSE .5:RES=RES-50
188 IF RES>59 AND RES<80 THEN CALL VOIX(25):PAUSE .7:RES=RES-60
```

```
356 !     * Neuf *
358 CALL POKE(D,34,243,40,245,82,18,233,194,150,174,72,130,117,212)
360 CALL POKE(D+14,155,250,34,22,177,8,101,102,202,105,186,122,20,213)
362 CALL POKE(D+28,181,138,202,236,157,159,172,153,54,11,157,117,163,2)
364 CALL POKE(D+42,23,211,156,233,131,187,29,172,32,131,203,35,76,176)
366 CALL POKE(D+56,151,14,53,214,88,10,152,170,85,51,18,144,0,3)
368 CALL POKE(D+70,150,14,97,192,210,105,18,224,192,255,3):RETURN
370 !     * Dix *
372 CALL POKE(D,36,102,60,45,167,45,177,66,241,144,234,140,72,42)
374 CALL POKE(D+14,165,85,102,92,20,169,132,116,237,73,201,172,214,204)
376 CALL POKE(D+28,189,210,35,183,230,152,32,75,173,88,138,69,149,56)
378 CALL POKE(D+42,106,242,200,183,38,82,203,57,35,125,134,89,60,31)
380 CALL POKE(D+56,207,104,121,87,50,179,199,156,102,45,44,232,85,83)
382 CALL POKE(D+70,131,213,17,211,76,84,18,192,214,105,18,144,128,4)
384 CALL POKE(D+84,36,32,1,9,112,64,105,71,182,26,187,67,163,228)
386 CALL POKE(D+98,196,210,222,0,141,18,35,123,135,65,83,178,183,233)
388 CALL POKE(D+112,174,73,253,255,1):RETURN
390 !     * Onze *
392 CALL POKE(D,38,138,190,43,152,82,154,200,138,78,102,115,157,82)
394 CALL POKE(D+14,95,54,132,67,98,203,146,172,118,118,89,45,45,60)
396 CALL POKE(D+28,74,36,28,247,180,165,149,122,170,184,227,158,148,56)
398 CALL POKE(D+42,9,47,23,119,92,163,230,103,54,73,100,173,154,63)
400 CALL POKE(D+56,64,164,170,101,172,126,9,54,144,52,177,212,57,40)
402 CALL POKE(D+70,222,128,230,102,154,169,56,21,149,169,74,195,102,22)
404 CALL POKE(D+84,218,230,110,131,134,158,249,186,165,23,46,106,140,69)
406 CALL POKE(D+98,185,34,36,40,33,153,84,56,185,255,7):RETURN
408 !     * Douze *
410 CALL POKE(D,168,70,114,178,194,37,161,26,139,237,12,167,66,106,202)
412 CALL POKE(D+15,187,58,77,86,203,185,104,17,81,223,61,111,89,35,158,84)
414 CALL POKE(D+31,156,181,101,153,68,112,113,150,146,5,94,41,73,157,83,230)
416 CALL POKE(D+47,85,133,56,118,14,153,211,21,236,212,219,197,90,85,88,80)
418 CALL POKE(D+63,43,23,121,145,38,46,171,66,144,137,138,15,175,42,254,0,26)
420 CALL POKE(D+80,90,145,185,248,11,120,184,101,234,20,108,32,46,158,89,146)
422 CALL POKE(D+96,183,161,24,139,103,77,193,2,102,162,222,58,4,19,169,137)
424 CALL POKE(D+112,90,166,228,117,108,106,18,21,147,83,72,177,121,197,108)
426 CALL POKE(D+127,106,230,99,229,30,168,40,209,142,166,187,208,36,135,164)
428 CALL POKE(D+142,178,38,82,140,20,60,115,78,139,99,146,210,233,153,107,245)
430 CALL POKE(D+158,255,1):RETURN
432 !     * Treize *
434 CALL POKE(D,6,168,186,196,1,131,189,25,32,243,193,214,54,181,198,97)
436 CALL POKE(D+16,81,87,81,108,121,104,214,62,121,78,97,17,85,251,100,253)
438 CALL POKE(D+32,150,69,228,146,155,157,172,186,98,143,170,115,179,155,237)
440 CALL POKE(D+47,116,37,213,38,185,205,156,29,143,168,168,224,212,41,83)
442 CALL POKE(D+62,162,44,130,194,59,114,137,10,11,54,141,202,41,106,48,68)
444 CALL POKE(D+78,213,26,165,168,145,100,49,79,156,162,206,131,69,35,117)
446 CALL POKE(D+93,142,146,95,120,144,105,197,46,78,97,33,69,93,166,233,153)
448 CALL POKE(D+109,165,141,116,225,166,37,93,150,214,66,130,26,157,75,121,1)
450 CALL POKE(D+125,87,42,15,102,157,200,236,255,1):RETURN
452 !     * Quatorze *
454 CALL POKE(D,14,232,220,236,56,53,154,182,77,228,235,44,55,37,243,246)
456 CALL POKE(D+14,205,190,201,77,111,214,5,81,91,101,209,236,169,137)
458 CALL POKE(D+16,165,194,61,4,78,85,170,66,53,0,24,176,100,153,2,178,72,93)
460 CALL POKE(D+34,113,5,165,193,57,229,100,197,173,152,249,236,147,101,219)
462 CALL POKE(D+49,22,106,139,86,150,194,184,153,47,220,217,74,147,237,114)
464 CALL POKE(D+64,213,149,51,46,113,214,185,198,156,202,37,69,122,39,114)
466 CALL POKE(D+79,34,149,68,179,38,228,182,75,148,244,58,155,197,110,94,197)
468 CALL POKE(D+95,157,170,50,33,5,153,174,177,250,204,20,77,80,193,98,137)
470 CALL POKE(D+111,82,116,9,135,137,219,202,81,138,14,102,15,181,216,41,88)
472 CALL POKE(D+127,80,67,181,96,37,175,224,210,80,47,213,172,34,138,211,42)
474 CALL POKE(D+143,200,48,178,28,205,136,194,69,143,62,195,173,133,58,213)
476 CALL POKE(D+158,249,208,116,39,47,52,234,50,50,75,206,255,3):RETURN
478 !     * Quinze *
480 CALL POKE(D,1,216,82,189,5,75,178,164,116,157,147,116,87,42)
482 CALL POKE(D+14,158,85,110,122,178,26,219,216,34,202,205,110)
484 CALL POKE(D+26,118,210,26,90,217,162,204,77,110,188,163,17,22,87)
486 CALL POKE(D+40,164,158,69,122,208,252,108,18,60,50,116,241,147,76)
488 CALL POKE(D+54,50,235,90,201,47,36,88,45,26,231,32,5,153,155)
490 CALL POKE(D+68,25,71,236,226,87,86,164,210,177,138,155,69,112,208)
492 CALL POKE(D+82,68,42,102,84,33,169,29,186,233,201,6,167,143,144)
494 CALL POKE(D+96,164,6,23,154,94,224,140,98,172,88,212,74,87,74)
496 CALL POKE(D+110,176,66,213,27,247,255,1):RETURN
498 !     * Seize *
500 CALL POKE(D,12,168,178,64,0,93,175,113,64,2,18,48,64,115)
502 CALL POKE(D+14,163,6,200,178,116,197,37,139,88,116,156,147,213,152)
504 CALL POKE(D+28,108,158,117,110,118,179,155,223,236,166,43,45,65,21)
506 CALL POKE(D+42,181,235,204,180,36,217,26,7,119,173,148,20,151,36)
508 CALL POKE(D+56,82,173,114,82,146,166,26,89,34,113,136,139,72,18)
510 CALL POKE(D+70,143,88,41,170,52,69,45,44,166,32,139,36,179,138)
512 CALL POKE(D+84,89,220,164,130,75,43,72,51,178,24,202,244,64,69)
514 CALL POKE(D+98,75,89,172,35,137,6,53,100,246,118,131,167,20,22)
516 CALL POKE(D+112,93,55,221,30,81,180,118,141,217,36,255,15):RETURN
518 !     * Dix-Sept *
520 CALL POKE(D,36,225,188,180,58,44,177,92,72,215,174,52,197,202)
```

```
190 IF RES=1 THEN CALL VOIX(28):PAUSE .2:RES=RES-60:PAUSE .7:RETURN
192 IF RES>79 AND RES<100 THEN CALL VOIX(26):PAUSE .4:RES=RES-80
194 IF RES=0 THEN PAUSE .7:RETURN
196 CALL VOIX(RES):PAUSE .7
198 RETURN
200 CALL VOIX(VU)
202 !          *******************
204 !          * SYNTHESE VOCALE *
206 !          *******************
208 SUB VOIX(VU)
210 VOX=50286:D=50296:CALL POKE(VOX,136,196,120,10,251,10):GOSUB 214
212 CALL EXEC(VOX):SUBEXIT
214 IF VU<11 THEN 222
216 IF VU<24 THEN VU=VU-10:GOTO 224
218 IF VU<33 THEN VU=VU-23:GOTO 226
220 VU=VU-21:GOTO 222
222 ON VU GOTO 230,240,256,268,284,304,322,338,358,372
224 ON VU GOTO 392,410,434,454,480,500,520,546,574,602,624,640,658
226 ON VU GOTO 678,702,730,748,762,774,790,810
228 !      * Un *
230 CALL POKE(D,201,174,181,211,52,170,28,175,164,118,243,170,115,189,227)
232 CALL POKE(D+15,150,154,170,153,178,175,187,189,229,149,84,202,94,86)
234 CALL POKE(D+29,134,95,92,26,69,75,73,81,242,46,92,73,197,165)
236 CALL POKE(D+43,193,59,123,25,21,81,36,111,130,153,148,255,31):RETURN
238 !      * Deux *
240 CALL POKE(D,36,103,50,37,171,98,146,146,202,182,140,50,137,42)
242 CALL POKE(D+14,201,211,163,34,2,169,4,237,140,72,73,171,220,65)
244 CALL POKE(D+28,67,85,21,175,106,171,12,22,246,114,130,33,204,41)
246 CALL POKE(D+42,164,207,117,183,61,172,42,66,56,189,85,179,170,11)
248 CALL POKE(D+56,38,215,151,205,45,220,53,43,90,38,63,114,183,104)
250 CALL POKE(D+70,95,97,226,168,89,60,189,36,41,146,84,84,239,70,255,15)
252 RETURN
254 !      * Trois *
256 CALL POKE(D,12,216,214,66,1,3,175,11,32,218,115,1,4,126)
258 CALL POKE(D+14,205,0,173,182,66,25,69,111,8,117,9,105,230,121)
260 CALL POKE(D+28,166,212,186,6,195,143,97,86,205,103,78,111,122,195)
262 CALL POKE(D+42,75,105,74,45,39,87,223,4,161,182,144,185,105,21)
264 CALL POKE(D+56,22,145,97,168,145,88,86,237,118,178,149,252,127):RETURN
266 !      * Quatre *
268 CALL POKE(D,2,24,193,34,69,83,11,135,87,236,227,150,80,178)
270 CALL POKE(D+14,81,181,175,125,172,92,35,210,54,201,118,131,155,236)
272 CALL POKE(D+28,72,122,152,68,224,84,165,42,84,3,0,2,80,77)
274 CALL POKE(D+42,170,2,74,26,86,192,160,87,10,104,242,221,181)
276 CALL POKE(D+55,131,253,132,121,162,212,84,190,110,98,149,91,83,204)
278 CALL POKE(D+69,132,137,79,233,109,107,179,105,55,207,48,173,173,186)
280 CALL POKE(D+83,77,53,11,135,166,184,48,245,22,244,255):RETURN
282 !      * Cinq *
284 CALL POKE(D,4,48,54,137,0,149,166,48,96,170,113,14,112,128)
286 CALL POKE(D+14,3,28,224,128,179,166,237,72,243,212,203,169,182,217)
288 CALL POKE(D+28,181,10,31,167,203,117,117,175,116,172,234,214,196,60)
290 CALL POKE(D+42,204,178,75,30,149,136,48,219,93,94,181,45,146,17)
292 CALL POKE(D+56,186,249,77,5,185,123,40,21,57,97,246,152,86,72)
294 CALL POKE(D+70,78,85,230,40,39,70,224,84,165,42,84,3,0,192)
296 CALL POKE(D+84,0,67,75,134,104,159,145,116,113,82,178,166,92,44)
298 CALL POKE(D+98,178,76,107,155,41,81,143,82,181,15,67,182,169,81)
300 CALL POKE(D+112,110,216,244,197,184,74,132,225,255,7):RETURN
302 !      * Six *
304 CALL POKE(D,12,88,118,141,3,28,144,128,4,52,16,178,155,150)
306 CALL POKE(D+14,48,36,77,201,166,18,82,142,217,61,43,217,228,194)
308 CALL POKE(D+28,162,113,167,101,71,139,48,219,147,22,111,201,44,26)
310 CALL POKE(D+42,183,139,63,41,147,103,220,78,94,131,194,93,94,218)
312 CALL POKE(D+56,121,219,4,139,106,66,1,116,149,34,1,9,72,64)
314 CALL POKE(D+70,2,18,144,128,4,140,145,141,83,88,71,54,122,22)
316 CALL POKE(D+84,205,29,25,84,105,201,21,79,186,17,161,198,100,86)
318 CALL POKE(D+98,17,100,254,31):RETURN
320 !      * Sept *
322 CALL POKE(D,12,104,102,132,3,28,96,64,215,163,12,168,110,140)
324 CALL POKE(D+14,1,93,151,75,64,1,217,150,182,180,154,144,208,138)
326 CALL POKE(D+28,116,178,102,147,195,107,246,205,110,186,130,226,76,218)
328 CALL POKE(D+42,215,138,243,146,49,92,43,50,8,156,170,84,133,106)
330 CALL POKE(D+56,0,0,128,2,170,74,115,250,228,45,161,54,226,152)
332 CALL POKE(D+70,69,182,180,117,233,109,52,61,233,246,150,102,34,84)
334 CALL POKE(D+84,27,196,210,3,233,255,3):RETURN
336 !      * Huit *
338 CALL POKE(D,36,14,204,168,39,19,133,172,74,71,158,204,236,202)
340 CALL POKE(D+14,194,156,120,219,149,171,131,52,141,141,132,161,206)
342 CALL POKE(D+28,73,55,83,133,186,120,37,169,216,156,171,86,182,76)
344 CALL POKE(D+42,164,233,171,70,54,140,48,122,44,89,209,22,44,18)
346 CALL POKE(D+56,61,103,122,201,25,84,145,109,167,74,15,129,83,149)
348 CALL POKE(D+70,170,80,13,0,0,0,112,64,183,97,193,172,50,216)
350 CALL POKE(D+84,165,98,53,35,139,228,177,41,92,212,164,45,75,214)
352 CALL POKE(D+98,88,81,114,98,157,40,162,78,118,94,60,35,169,41)
354 CALL POKE(D+112,69,234,176,138,50,199.212.98,157,196,171,202,255,3):RETURN
```

```
522 CALL POKE(D+14,96,81,175,204,18,169,188,38,217,113,201,45,57,206)
524 CALL POKE(D+28,200,68,99,183,112,115,102,213,90,220,156,69,153,197)
526 CALL POKE(D+42,167,90,179,22,34,177,156,186,201,237,128,117,179,163)
528 CALL POKE(D+56,40,160,1,101,6,108,217,33,1,9,72,128,3,28)
530 CALL POKE(D+70,16,192,52,109,18,112,65,103,201,225,25,235,100,53)
532 CALL POKE(D+84,133,152,116,149,147,183,80,236,94,117,110,126,211,22)
534 CALL POKE(D+98,87,157,88,222,101,85,234,81,69,185,203,66,224,84)
536 CALL POKE(D+112,165,42,84,3,0,0,192,153,131,181,184,149,172,102)
538 CALL POKE(D+126,23,239,226,178,86,155,153,163,81,199,138,41,122,12)
540 CALL POKE(D+140,161,227,69,197,169,206,153,149,115,60,161,106,229,30)
542 CALL POKE(D+154,185,86,254,31):RETURN
544 !     * Dix-Huit *
546 CALL POKE(D,36,53,210,40,171,99,145,194,107,133,234,180,68,42)
548 CALL POKE(D+14,43,141,106,210,52,105,165,112,235,77,211,169,222,58)
550 CALL POKE(D+28,40,12,35,181,116,27,69,81,93,221,130,35,136,213)
552 CALL POKE(D+42,115,206,116,151,179,165,18,106,206,105,238,36,138,94)
554 CALL POKE(D+56,81,57,5,157,10,121,102,195,82,124,205,76,94,105)
556 CALL POKE(D+70,114,81,178,171,141,137,195,115,201,123,8,70,145,44)
558 CALL POKE(D+84,165,24,46,4,92,189,148,188,135,100,8,233,50,178)
560 CALL POKE(D+98,97,141,49,124,205,72,167,100,225,200,217,35,218,140)
562 CALL POKE(D+112,213,178,102,119,79,249,9,132,215,120,97,4,78,85)
564 CALL POKE(D+126,170,66,53,0,0,12,208,101,170,179,22,79,10,141)
566 CALL POKE(D+140,88,195,172,162,48,188,39,47,163,234,228,180,41,52)
568 CALL POKE(D+154,180,44,71,43,221,112,81,147,117,137,40,162,70,214)
570 CALL POKE(D+168,129,189,74,153,49,213,104,51,239,128,242,255):RETURN
572 !     * Dix-Neuf *
574 CALL POKE(D,164,116,210,41,39,45,178,74,242,176,236,48,69,42)
576 CALL POKE(D+14,38,211,167,92,76,41,143,116,117,149,216,45,217,138)
578 CALL POKE(D+28,73,53,22,15,111,113,18,241,158,50,156,35,132,88)
580 CALL POKE(D+42,123,206,176,23,83,84,175,57,205,237,76,177,172,66)
582 CALL POKE(D+56,151,96,96,35,141,108,152,146,131,93,137,178,150,75)
584 CALL POKE(D+70,43,116,49,205,70,46,13,92,172,165,35,135,172,8)
586 CALL POKE(D+84,210,226,78,154,242,42,153,147,162,217,42,154,45,17)
588 CALL POKE(D+98,214,218,167,168,190,85,220,42,223,226,230,43,173,182)
590 CALL POKE(D+112,196,221,38,141,176,168,102,107,43,149,188,168,90,42)
592 CALL POKE(D+126,36,168,115,43,115,22,141,74,2,152,42,76,2,18)
594 CALL POKE(D+140,144,128,4,36,32,128,165,203,56,32,220,33,219,221)
596 CALL POKE(D+154,180,182,49,98,112,41,247,192,70,143,89,173,60,69)
598 CALL POKE(D+168,11,45,68,177,116,19,199,52,102,35,34,219,236,255)
600 CALL POKE(D+182,3):RETURN
602 !     * Vinte *
604 CALL POKE(D,194,111,198,57,132,87,165,176,241,102,85,237,153,146)
606 CALL POKE(D+14,193,67,36,161,83,170,26,47,118,229,198,161,25,210)
608 CALL POKE(D+28,197,133,156,166,118,137,52,51,138,157,235,145,87,155)
610 CALL POKE(D+42,22,34,147,87,150,67,153,155,79,62,73,177,237,230)
612 CALL POKE(D+56,62,233,68,213,79,136,88,165,19,84,211,238,154,147)
614 CALL POKE(D+70,175,151,188,204,11,77,163,52,243,160,93,111,13,219)
616 CALL POKE(D+84,36,204,44,60,77,19,35,112,170,82,21,170,1,0)
618 CALL POKE(D+98,192,128,37,211,21,48,200,88,177,26,109,181,240,89)
620 CALL POKE(D+112,209,252,127):RETURN
622 !     * Vin *
624 CALL POKE(D,38,202,220,37,67,90,134,162,138,18,49,106,153,234)
626 CALL POKE(D+14,38,83,84,57,113,106,186,13,53,226,216,165,93,50)
628 CALL POKE(D+28,85,149,227,228,182,212,93,148,169,114,227,85,84,155)
630 CALL POKE(D+42,230,162,179,79,222,76,135,187,62,190,217,73,155,155)
632 CALL POKE(D+56,52,181,217,55,57,113,73,237,172,21,102,7,219,29)
634 CALL POKE(D+70,102,142,41,236,109,165)
636 CALL POKE(D+76,104,169,177,69,155,44,167,132,66,54,193,74,255,31):RETURN
638 !     * Trente *
640 CALL POKE(D,14,232,234,204,0,157,95,26,160,177,99,3,52,220)
642 CALL POKE(D+14,190,146,162,186,221,185,205,74,179,153,85,213,218,59)
644 CALL POKE(D+28,222,241,140,102,48,188,172,167,89,188,86,240,35,31)
646 CALL POKE(D+42,69,211,70,204,71,190,61,172,99,35,112,170,82,21)
648 CALL POKE(D+56,170,1,0,14,232,188,173,232,85,165,4,117,228,161)
650 CALL POKE(D+70,37,91,218,222,65,167,218,148,232,219,203,90,72,146)
652 CALL POKE(D+84,163,247,210,116,120,74,230,46,205,189,164,255,63)
654 CALL POKE(D+98,85,149,227,228,182,212,93,148,169,114,227,85,84,155):RETURN
656 !     * Quarante *
658 CALL POKE(D,2,24,193,34,69,83,11,135,86,236,147,52,29,20)
660 CALL POKE(D+14,214,117,78,90,93,73,102,214,57,105,137,25,97,49)
662 CALL POKE(D+28,251,102,163,168,166,50,93,91,207,106,20,217,85,149)
664 CALL POKE(D+42,113,155,149,37,63,163,102,141,87,154,77,175,170,213)
666 CALL POKE(D+56,30,73,145,117,34,30,121,198,51,154,81,247,154,157)
668 CALL POKE(D+70,244,44,115,88,114,174,214,229,162,222,152,185,76,151)
670 CALL POKE(D+84,143,121,106,4,78,85,170,66,53,192,0,139,87,24)
672 CALL POKE(D+98,229,234,20,23,206,52,244,172,90,43,58,200,214,134)
674 CALL POKE(D+112,154,116,123,69,20,105,74,114,149,169,37,36,41,193)
676 CALL POKE(D+126,135,102,24,56,37,51,159,97,145,244,255,31):RETURN
678 !     * Cinquante *
680 CALL POKE(D,12,56,60,141,3,18,144,128,6,78,220,236,168,154)
682 CALL POKE(D+14,205,190,201,77,111,214,51,81,91,101,209,236,169,137)
684 CALL POKE(D+28,21,85,100,50,219,70,224,84,165,42,84,35,0,165)
686 CALL POKE(D+42,14,141,160,152,98,115,107,124.242,98,167,212.181,245)
```

"Branché de la Micro"



Sur : Apple - Atari - Amstrad - Commodore 64 - Oric - MSX - Sinclair - Spectrum - Thomson.

Vous souhaitez choisir tranquillement vos logiciels de jeux, de programmes éducatifs, d'utilitaires familiaux.

DIF-LOG

vous propose :

- Le **nouveau catalogue 86-1** détaillé et illustré
- Des **informations nouveautés** régulières
- Des centaines de **références constamment renouvelées**
- Une possibilité d'obtenir des logiciels **gratuits** grâce à une formule de vente originale.

Incroyable mais pourtant vrai !

Pour en savoir plus retournez le coupon ci-dessous.

DEMANDE DE CATALOGUE à renvoyer à DIF-LOG, 16, rue des Champs, 78570 CHANTELOUP-LES-VIGNES

NOM : ....

PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

SIGNATURE :

....

CODE POSTAL : ....

VILLE : ....

TYPE DE MICRO UTILISÉ : ....

Souhaite recevoir le catalogue ainsi que le tarif et les conditions DIF-LOG. Ci joint un règlement de 20 F en France métropolitaine, 30 F hors hexagone, par chèque ou mandat-lettre à l'ordre de DIF-LOG.

```
688 CALL POKE(D+56,45,86,81,84,174,169,54,218,217,204,90,156,77,47)
690 CALL POKE(D+70,75,212,234,158,115,130,111,133,8,75,196,163,170,179)
692 CALL POKE(D+84,205,19,35,112,170,82,21,170,1,96,128,46,71,156)
694 CALL POKE(D+98,214,73,177,75,85,26,106,17,165,165,85,120,200,133)
696 CALL POKE(D+112,173,87,120,145,38,39,59,154,145,70,146,28,108,154)
698 CALL POKE(D+126,91,138,83,138,86,105,81,35,237,255,1):RETURN
700 !    * Soixante *
702 CALL POKE(D,12,56,56,76,1,95,71,89,192,2,10,56,162,70)
704 CALL POKE(D+14,1,213,159,187,56,233,86,19,141,211,226,40,215,45)
706 CALL POKE(D+28,100,245,73,170,26,55,195,222,39,45,122,204,67,23)
708 CALL POKE(D+42,173,172,216,37,111,175,148,234,34,146,67,42,148,2)
710 CALL POKE(D+56,58,14,97,192,147,230,2,120,202,66,3,26,16,192)
712 CALL POKE(D+70,150,21,45,170,58,213,216,102,143,34,251,73,49,159)
714 CALL POKE(D+84,189,171,81,101,211,43,236,141,122,85,170,172,234,148)
716 CALL POKE(D+98,61,86,45,107,22,226,40,50,4,35,149,136,133,73)
718 CALL POKE(D+112,21,157,217,36,206,194,205,197,237,32,112,170,82,21)
720 CALL POKE(D+126,170,1,0,14,40,50,173,24,217,36,185,117,233,97)
722 CALL POKE(D+140,22,209,156,94,165,155,145,205,80,84,5,46,122,114)
724 CALL POKE(D+154,201,209,33,68,41,198,139,118,59,61,161,59,30,225)
726 CALL POKE(D+168,222,225,254,31):RETURN
728 !    * Quatre vingt *
730 CALL POKE(D,14,24,193,189,185,221,41,135,117,156,227,85,95,210)
732 CALL POKE(D+14,30,179,175,211,220,228,83,155,59,20,2,167,42,85)
734 CALL POKE(D+28,161,26,16,128,98,75,21,48,200,84,8,55,143,73)
736 CALL POKE(D+42,86,71,35,110,52,91,149,23,174,56,219,14,210,88)
738 CALL POKE(D+56,180,226,172,4,68,236,206,72,139,204,80,149,199,45)
740 CALL POKE(D+70,239,34,83,149,90,215,178,87,187,92,85,53,21,106)
742 CALL POKE(D+84,58,251,86,187,90,117,117,29,108,94,101,215,163,44)
744 CALL POKE(D+98,190,157,45,170,244,184,120,41,132,82,164,149,96,133)
746 CALL POKE(D+112,232,108,17,82,148,166,163,72,86,58,249,127):RETURN
748 !    * Cent *
750 CALL POKE(D,4,248,38,131,2,20,160,0,5,56,192,129,20,77)
752 CALL POKE(D+14,20,102,161,77,78,220,69,133,25,45,58,105,83,53)
754 CALL POKE(D+28,166,186,232,166,35,46,178,79,217,35,247,160,185,69)
756 CALL POKE(D+42,228,34,187,229,100,70,59,5,225,178,141,226,107,11)
758 CALL POKE(D+56,108,40,254,127):RETURN
760 !    * Et un *
762 CALL POKE(D,194,27,218,208,51,98,151,96,48,71,223,156,52,226)
764 CALL POKE(D+14,174,21,173,170,202,73,167,13,164,204,217,59,221,217)
766 CALL POKE(D+28,205,110,126,138,97,219,216,173,214,45,78,217,92,135)
768 CALL POKE(D+42,168,87,186,229,45,86,90,99,57,91,69,217,97,179)
770 CALL POKE(D+56,178,11,67,47,43,65,13,73,57,91,169,252,63):RETURN
772 !    * Fois *
774 CALL POKE(D,4,232,166,140,2,18,208,128,2,114,232,8,65,87)
776 CALL POKE(D+14,25,29,153,212,184,186,23,43,121,18,227,240,186,228)
778 CALL POKE(D+28,86,149,147,21,248,59,92,214,106,118,18,239,80,190)
780 CALL POKE(D+42,98,56,177,30,121,249,232,225,165,120,156,27,147,102)
782 CALL POKE(D+56,48,226,216,154,179,114,84,171,98,43,15,207,210,177)
784 CALL POKE(D+70,113,93,113,25,33,84,210,12,67,102,68,113,165,255)
786 CALL POKE(D+84,7):RETURN
788 !    * Egale *
790 CALL POKE(D,197,238,196,113,123,66,13,167,73,161,233,142,178,244)
792 CALL POKE(D+14,33,21,187,38,210,52,148,23,24,229,169,57,98,1)
794 CALL POKE(D+28,52,213,195,106,155,36,72,87,181,178,229,145,45,31)
796 CALL POKE(D+42,196,154,81,78,218,109,146,85,46,190,217,201,171,27)
798 CALL POKE(D+56,141,138,199,183,184,197,45,110,190,178,154,82,85,166)
800 CALL POKE(D+70,85,73,138,74,76,153,41,37,106,188,33,180,198,148)
802 CALL POKE(D+84,160,177,1,205,156,156,252,138,6,117,178,230,114,139)
804 CALL POKE(D+98,79,174,152,40,211,46,70,116,173,29,97,216,105,49)
806 CALL POKE(D+112,48,87,134,56,161,69,109,108,209,81,255,31):RETURN
808 !    * La bonne reponse est *
810 CALL POKE(D,38,8,120,124,59,205,186,56,131,146,58,141,29,178)
812 CALL POKE(D+14,14,82,252,34,118,202,26,42,178,171,216,39,107,33)
814 CALL POKE(D+28,194,103,109,223,252,100,37,164,85,158,156,150,149,28)
816 CALL POKE(D+42,110,182,178,73,161,172,155,198,70,38,149,212,169,230)
818 CALL POKE(D+56,27,139,212,92,152,105,86,35,85,37,18,234,154,118)
820 CALL POKE(D+70,71,84,212,170,240,150,25,110,182,71,238,107,102,168)
822 CALL POKE(D+84,201,45,103,14,213,38,100,95,212,233,200,12,47,85)
824 CALL POKE(D+98,123,229,154,49,156,150,149,218,235,56,49,209,7,101)
826 CALL POKE(D+112,171,146,198,102,125,18,205,140,157,88,229,160,166,219)
828 CALL POKE(D+126,14,82,215,131,156,110,187,136,133,101,106,26,181,38)
830 CALL POKE(D+140,21,97,229,101,116,131,18,68,120,135,211,1,4,78)
832 CALL POKE(D+154,85,170,66,53,0,140,53,84,134,115,48,118,102,40)
834 CALL POKE(D+168,131,98,109,37,25,65,175,178,149,228,96,70,126,206)
836 CALL POKE(D+182,233,166,163,21,236,132,54,56,195,114,180,157,29,197)
838 CALL POKE(D+196,59,72,88,9,86,176,203,232,101,197,88,30,159,74)
840 CALL POKE(D+210,148,82,227,45,108,198,226,118,9,208,69,43,1,134)
842 CALL POKE(D+224,30,35,192,148,238,20,160,0,1,42,51,67,224,84)
844 CALL POKE(D+238,165,42,84,3,0,92,208,140,71,118,43,110,97,86)
846 CALL POKE(D+252,147,19,65,103,249,77,89,101,135,236,237,14,189,10)
848 CALL POKE(D+266,159,76,81,211,197,196,86,46,237,206,110,20,85,40)
850 CALL POKE(D+280,79,142,122,253,127):RETURN
852 SUBEND
```

FESTIVAL INTERNATIONAL

SON & IMAGE VIDEO

CNIT PARIS LA DEFENSE
19-23 MARS 1986
de 10 h à 19 h

Haute fidélité • Audio • Vidéo
Autoradio • Micro-ordinateur
Electro-acoustique professionnelle
Programme artistique et animation

Entrée : 27 F — Etudiant : 16 F

JOURNÉES PROFESSIONNELLES
Dimanche 16, lundi 17, mardi 18 mars

Dans le cadre de la Semaine Française de la Communication Audiovisuelle

Avec le concours de Radio-France



Organisation S.D.S.A. - 20, rue Hamelin - F 75116 PARIS
Tél. (1) 45 05 13 17 - Télex 630 400 F - Télécopieur 47.55.05.19

Maquette ARA



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES
+ accueil, conseil, essais, vente, échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS ∅ 43.22.70.85
10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ORIC/ATMOS

1815	128
3D FONGUS	140
3D MUNCH	140
AFFAIRE EN OR	125
L'AIGLE D'OR	165
AS DES AS	160
ASSEMBLEUR SYMBOLIQUE	260
ATLANTIS	115
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANÇAIS	180
BASIC TURBO	119
BERING	160
BIBLIOFICHES	150
BOMBYX	150
BUDGET FAMILIAL	119
BUSINESS MAN	125
CATEGORIC	95
CHALLENGE VOILE	140
CHALLENGER	115
CHEOPS	140
CHESS	140
CITADELLE	150
CITE MAUDITE	120
COBRA PINBALL	140
CROCKY	120
CRYPT SHOW	89
D BUG	170
DAM BUSTER	100
DAO	120
DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	145
DOGGY	120
DOSSIER G	115
DURENDAL	150
ELYSEE	165
FIRE FLASH	120
FLIPPER	165
FLUTE INCA	120
FRELON	120
GALAXION	95
GENERAL	130
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
HADES	220
HOBBIT	175
HUBERT	120
HYPERSPACE 4	109
INVADER	100
LAS VEGAS	95
LORIGRAPH	255
LORITEL	395
MACADAM BUMPER	140
MANOIR DR GENIUS	140
MASQUE D'OR	149
MASTER PAINT	220
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MISSION DELTA	85
MILLIONAIRE	150
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONITEUR	140
MONOPOLIC	129
MONTSEGUR	115
MYSTERE DE KIKEKANKOI	180
PLANETE BLEUE	109
PROBE 3	100
RDV TERREUR	95
RETOUR DR GENIUS	160
REVERSI CHAMPION	140
SAGA	115
SECRET DE KAIPUR	130
SECRET DU TOMBEAU	135
STANLEY	120
STAR	120
STARTER 3D	129
STRESS	109
STYX	120
SUPERCOPY	120
SUPERJEEP	120
TERMINUS	95
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE 80 JOURS	120
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIATHLON	130
TRIDENT DE NEPTUNE	95
TYRANN	149
VISION	120
VORTEX	260
WORLD WAR 3	95
XENON	100
ZOOLYMPICS	120
ZORGON	100

TARIF M.S.X

ALIEN 8	129	C
A VIEW TO A KILL	105	C
AACKO BASE	499	C/D
AACKO TEXT	499	C/D
BUCK ROGERS	125	C
BOULDERDASH	95	C
BRIAN JACK'S SUPERSTARS CHALLENGE	105	C
COMPUTER HITS 6	69	C
CUBE INFORMATIQUE	270	C
FLIGHT PATH 737	90	C
GESTE D'ARTILLAC	290	C
GHOSTBUSTERS	119	C
HYPER SPORTS I	229	K
HYPER SPORTS II	229	K
HYPER OLYMPIC I	229	K
HYPER OLYMPIC II	229	K
HOLE IN ONE	280	K
HOBBIT	210	C
JET SET WILLY	49	C
JET SET WILLY II	49	C
JUMP CHALLENGE	90	C
KNIGHT LORE	129	C
KUNG FU	189	K
MANIC MINER	79	C
MAZE MAX	120	C
MANDRAGORE	239	C
NIGHT SHADE	129	C
NORTH SEA HELICOPTER	198	C
ODIN ASS/DESASS FRANÇAIS	200	C
PITFALL II	150	C
PING PONG	189	K
RIVER RAID	150	C
ROAD FIGHTER	229	K
SORCERY	95	C
SUPERCHESS	140	C
TENNIS	189	K
THE HOBBIT	140	C
ZOIDS	119	C
ZAXXON	135	C
737 FLIGHT SIMULATOR	99	C
3D KNOCK OUT	100	C

THOMSON

AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145	
AIGLE D'OR	140	
AIR ATTACK	150	
ATLANTIS	120	
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135	
BILLARD	89	
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120	
CATEGORIC (MO5)	140	
C.A.O. (TO7/MO5)	320	
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140	
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120	
CROCKY II (MO5)	120	
CHOPLIFTER (MO5)	260	K
CHOPLIFTER (TO7/70)	260	K
COLISEUM	140	
CUISINE FRANÇAISE	99	
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159	
ERNEST (TO7/MO5)	95	
ECHECS 3.7 (MO5)	120	
ELIMINATOR	99	
EMPIRE	150	
FLIPPER	140	
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125	
KARATE (TO7/70/MO5)	175	
LORANN (TO7/MO5)	195	
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195	
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	250	
MISSION DELTA	162	
MINOTAURE	110	
MINER 2049 (MO5)	260	K
MINER 2049 (TO7/70)	260	K
MON GENERAL	110	
NUMERO 10 (TO7/MO5)	150	
N° 10/SCRABBLE/ PLANETE INCONNUE	260	
PULSAR II	110	
PLANETE INCONNUE	190	
SPACE SCHUTTLE (MO5)	260	
TOUTANKHAMON	140	
TYRANN	150	
TOP CHRONO	99	
VOX (MO5)	180	
YETI	120	
1815	135	
5ᵉ AXE	140	

SPECTRUM

WINTER GAMES (PROMO)	59
ON THE RUN (PROMO)	49
ROBIN OF SHERWOOD (PROMO)	49
ARC OF YESOD	110
AUSTERLITZ	110
ARCADE HALL OF FAME	89
ALIEN 8 ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
ABU SIMBEL	85
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BEACH HEAD II	120
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BACK TO SKOOL	120
BRUCE LEE	85
BOULDERDASH II	120
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DAMBUSTERS	89
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ELITE	220
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GOONIES	79
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
I OF THE MASK	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LIGHTMAGIC GRAPHICS DESIGNERS	180
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MIKIE	75
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
NIGHT RIDER OCEAN	79
N.O.M.A.D	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SUPERMAN BEYOND	99
SABOTEUR	89
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
SOUTHERN BELLE	85
STARQUAKE	79
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
THE ART STUDIO	220
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THEY SOLD A MILLION	89
THEATRE EUROPE	119
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
UNDERWURLDE	99
VALHALLA (LEGEND)	170
WHO DARES WINS II ALLIGATA	79
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75
ZAXXON	69

ATARI

ACTION BIKER	30	C
ARCHON	125	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	79	C
ARCHON (electronic's art)	210	D
AZTEC CHALLENGE (cosmi)	90	C
AIRWOLF	85	C
BLUE MAX 2001	97	C
BLUE MAX 2001	146	D
BLUE MAX	97	C
BRUCE LEE (datasoft)	144	C/D
BOULDERDASH	109	C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	95	C
BALLBLAZER	99	C
BEACH HEAD	147	D
COLOSSUS CHESS 3.0	109	C
COMPUTER WAR (creative)	175	C
COLOR SPACE	80	C
CONAN	147	D
CHIMERA	60	C
COLOSSUS CHESS 3.0	210	D
CHOP SUEY	95	C
DIG DUG	97	C
DROPZONE	97	C
ELECTRO GLIDE	90	C
ENCOUNTER (nogaven)	97	C
FIGHTER PILOT	110	C
FIGHTER PILOT	190	D
FREE	250	D
F15 STRIKE EAGLE	144	C/D
FORT APOCALYPSE (synapse)	97	C
GOONIES	100	C
GHOSTBUSTERS	129	D
GRIDRUNNER (11 amasoft)	130	C
GHOSTCHASER	97	C
HERO	250	K
HACKER	120	C
HACKER	128	D
HOVER BOOVER (1 lamasoft)	80	C
HARD HAT MACK	112	C
INTERNATIONAL KARATE	150	C
JUMPJET	120	D
JUMPJET	99	C
KENNEDY APPROACH	130	C
KENNEDY APPROACH	190	D
KEYSTONE KAPERS	195	K
KING OF THE RING	140	D
KING OF THE RING	110	C
KARATEKA	275	D
LUCIFER'S REALM	160	D
MEDIATOR	110	C
MEDIATOR	152	D
MERCENARY	120	D
MERCENARY	100	C
MR DO	97	C
M.U.L.E	120	C
MIG ALLEY ACE	97	C
ONE ON ONE	110	C
QUASIMODO	90	C
PITFALL II	250	K
POLE POSITION	97	C
POLE POSITION	180	D
PAC MAN	97	C
ROAD RACE	190	D
RESCUE ON FRACTALUS	128	D
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RIVER RAID	250	K
RIVER RESCUE (creative)	160	C
SPY HUNTER	160	C
SPY HUNTER	190	D
SUPER ZAXXON	145	D
SUPER ZAXXON	97	C
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
SPITFIRE ACE (micropose)	97	C
SOLO FLIGHT (micropose)	135	C
SUBMARINE COMMANDER (creative)	119	C
STRIP POKER	97	C
SPY'S DEMISE/ SPY STRIKES BACK	100	C
TAPPER	130	C
TAPPER	180	D
THEATRE EUROPE	102	C
TIGERS IN THE SNOW	210	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	140	C
TANK COMMANDER (creative)	119	C
ULTIMA III	200	D
UP'N'DOWN	97	C
WHIRLINURD	97	C
ZONE X	110	C
ZORRO	140	C
ZAXXON (datasoft)	145	C





COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64

Titre	Prix	
POWER CARTRIDGE	495	K
ASYLUM	99	C
ASYLUM	149	D
ARCADE HALL OF FAME	100	C
ARCADE HALL OF FAME	129	D
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	160	D
BACK TO THE FUTURE	140	C
BOUNDER/METABOLIS	110	C
BOUNDER/METABOLIS	140	D
BALLBLAZER	140	C
BALTIC 85 SSI	475	D
BROADSIDES SSI	580	D
BEACH HEAD II	95	C
BEACH HEAD II	149	D
BOULDERDASH II	115	C
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99	C
CAULDRON	85	C
CRITICAL MASS	110	C
COMMANDO	99	C
COMMANDO	180	D
CARRIER FORCE	825	D
COLOSSUS CHESS IV	190	D
COLOSSUS CHESS IV	130	C
DRAGONSKULLE ULTIMATE	99	C
DESERT FOX	99	C
DESERT FOX	149	D
DONALD DUCK	99	C
DONALD DUCK	160	D
EXPLODING FIST	71	C
ENTOMBED ULTIMATE	105	C
ELITE	139	C
ELITE	185	D
FRIDAY THE 13TH	130	C
FRIDAY THE 13TH	175	D
FIGHT NIGHT (BOXE)	100	C
FIGHT NIGHT	145	D
FIGHTING WARRIOR	120	C
FIGHTING WARRIOR	140	D
FLIGHT SIM II CASSETTE français	450	C
FIGHTER PILOT	105	C
FLIGHT SIMULATOR II (doc française)	570	D
FASTLOAD EPYX	269	K
GEOPOLITIQUE SSI	549	D
GOONIES	110	C
GYROSCOPE	90	C
GYROSCOPE	130	D
HARDBALL	99	C
HARDBALL	149	D
HACKER	99	C
HACKER	125	D
I OF THE MASK	140	C
IMPOSSIBLE MISSION	95	C
IMPOSSIBLE MISSION	149	D
INTERNATIONAL SOCCER (FOOTBALL)	159	K
INTERNATIONAL TENNIS	120	C
INTERNATIONAL KARATE	69	C
KUNG FU MASTER	99	C
KUNG FU MASTER	149	D
KERMIT	99	C
KERMIT	149	D
KORONIS RIFT	130	C
KORONIS RIFT	170	D
KENNEDY APPROACH	95	C
KARATEKA	100	C
KNIGHTS OF THE DESERT SSI	260	D
LORDS OF THE RING	190	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	99	C
LEGEND OF THE AMAZON WOMEN	149	D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	99	C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	125	D
MATCH FISHING	100	C
MERCENARY	105	C
MERCENARY	190	D
MAIL ORDER MONSTER	165	D
MUSIC STUDIO	290	D
MUSIC STUDIO	105	C
NIGHTSHADE ULTIMATE	99	C
NIGHT RIDER	89	C
NOW GAMES II	100	C
OUTLAWS ULTIMATE	105	C
OPEN (GOLF)	109	C
PITSTOP II	99	C
PITSTOP II	190	D
PINBALL CONSTRUCTION SET	160	D
PARADROID	80	C
QUESTRON SSI	699	D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	100	C
ROCK'N'WRESTLE	180	D
REVS	150	C
REVS	190	D
RAMBO	90	C
RAMBO	160	D
RACING DESTRUCTION SET	190	D
RACING DESTRUCTION SET	150	C
RESCUE ON FRACTALUS	99	C
RESCUE ON FRACTALUS	125	D
SPACE DOUBTS	110	C
SUPERMAN	99	C
SUPERMAN	175	D
SARGON III	635	D
SCALEXTRIX	140	C
SPY V SPY II	99	C
SPY VERSUS SPY	95	C
SPY VERSUS SPY	175	D
SUMMER GAMES	109	C
SUMMER GAMES	149	D
SOLO FLIGHT	145	C/D
SKYFOX	110	C
SKYFOX	125	D
SUMMER GAMES II	95	C
SUMMER GAMES II	149	D
SCARABEUS	110	C
SCARABEUS	145	D
TIME TUNNEL	99	C
TIME TUNNEL	149	D
THEY SOLD A MILLION	95	C
THEY SOLD A MILLION	145	D
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	105	C
THE GREAT AMERICAN ROAD RACE	130	D
THEATRE EUROPE	115	C
THE WAY OF EXPLODING FIST	139	D
THE FOURTH PROTOCOL	190	C
TIGERS IN THE SNOW	99	C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149	D
UNDERWURLDE ULTIMATE	140	C
WHO DARES WINS II	80	C
WILD WEST	130	C
WILD WEST	145	D
WIZARDRY	99	C
WIZARDRY	130	D
WINTER GAMES	99	C
WINTER GAMES	145	D
YIE AR KUNG FU	89	C
ZORRO	110	C

COMMODORE BOUTIQUE

Article	Prix
COMMODORE 128D	6490
COMMODORE 128	3250
LECTEUR DISK 1571	3490
MONITEUR 1901 40/80C	3490
MONITEUR G. COLOR 40/80C	2990
MONITEUR CIAGI VERT 40/80C + SON	1190
COMMODORE 64 PAL	1700
COMMODORE 64 PERITEL	1990
LECTEUR DISK 1541	1890
LECTEUR K7 1530	350
MONITEUR VERT	890
MONITEUR COULEUR 1702	2490
IMPRIMANTE MPS 803	1390
IMPRIMANTE MPS 1101	2990
INTERFACE RS232C	590
INTERFACE MODEM MINITEL + SOFT	1990
BI PRINTER	1500
CABLE MINITEL	600
CRAYON OPTIQUE	390
TABLETTE GRAPHIQUE	
GRAPHISCOPE II	1790
QUICKSHOT II	79
JOYSTICK KONIX MICROSWITCH	150

AMSTRAD

Titre	Prix	
GOLIATH/RAINBOW	99	
ZIGGY/RAINBOW	99	
MERCENAIRE/RAINBOW	99	
ATTENTAT/RAINBOW	195	D
WARRIOR/RAINBOW	149	
WARRIOR/RAINBOW	195	D
THE CONVENANT (PROMO)	49	
AVENTURES AU CHATEAU (PROMO)	49	
BATTLE BEYOND THE STARS (PROMO)	49	
FIRE ANT (PROMO)	49	
JACK AND THE BEANSTALK (PROMO)	49	
KONG STRIKE BACK (PROMO)	49	
MICROSAPIENS (PROMO)	49	
MARSPORT (PROMO)	49	
ON THE RUN (PROMO)	49	
PROJECT FUTURE (PROMO)	49	
CASTLE BLACKSTAR (PROMO)	49	
SATELLITE WARRIOR (PROMO)	49	
ATLANTIS	115	
AMX MOUSE	690	
ALIEN 8	99	
AMELIE MINUIT	119	
AMELIE MINUIT	166	D
A VIEW TO A KILL	147	D
AIRWOLF	89	
AIRWOLF	125	D
BEACH HEAD II	99	
BEACH HEAD II	150	D
BATAILLE D'ANGLETERRE	140	
BOUNTY BOB STRIKES BACK	99	
BARRY MC GUIGAN'S	140	
BRUCE LEE	95	
BRUCE LEE	145	D
BEACH HEAD	99	
BOULDERDASH	105	
BEACH HEAD	152	D
BATTLE OF BRITAIN	119	
BASE-BALL	135	
COMMANDO	99	
COLOSSUS CHESS IV	140	
CRAYON OPTIQUE	320	
CHIMERA	50	
CAULDRON	89	
COMPUTER HITS 10	99	
COMBAT LYNX	125	
CYRUS II CHESS	108	
CYRUS II CHESS	180	D
DR WHO	150	
DR WHO	210	D
DUN DARAGH	160	D
DOSSIER G	115	
DOSSIER G	157	D
DALEY THOMSON SUPERTEST	95	
DALEY THOMSON DECATHLON	95	
DEFEND OR DIE	110	
DATAMAT	338	D
DRAGONTORC	99	
DOPPLEGANGER	105	
DEVIL'S CROWN	130	D
DEVIL'S CROWN	105	
DAMS ASSEMBLEUR/DESSAS	224	
DAMS	294	D
ELITE	140	
EDEN BLUES	140	
ENDURANCE	120	
EMPIRE	289	D
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130	
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200	D
FOOT	180	
FIGHTING WARRIOR/EXPLODING FIST	230	D
FIGHTING WARRIOR	77	
FIGHTER PILOT	85	
FIGHTER PILOT	136	D
GOONIES	99	
GOONIES	150	D
GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	190	D
GHOSTBUSTERS	105	
HYPERSPORTS	100	
HOLD UP	108	
HIGHWAY ENCOUNTER	100	
HIGHWAY ENCOUNTER	180	D
HACKER	130	
IMPOSSIBLE MISSION	95	
IMPOSSIBLE MISSION	150	D
INTERNATIONAL KARATE	89	
INFERNAL RUNNER	180	
JUGGERNAULT	89	
JUMPJET	135	D
KNIGHT LORE	95	
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	190	
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400	D
LORIGRAPH	350	D
LORDS OF THE RINGS	235	
LE GESTE D'ARTILLAC	290	
LASER BASIC	170	
LE MYSTERE DE KIKEKANKOI	180	
LORDS OF MIDNIGHT	95	
LORDS OF MIDNIGHT	135	D
MEURTRES SUR ATLANTIQUE	220	
MACROCOSMICA	120	
MACROCOSMICA	170	D
MAXAM	235	
MONTSEGUR	117	
MICRO SCRABBLE	250	
MATCH POINT	99	
MATCH DAY	79	
MISSION DELTA	108	
MISSION DELTA	154	D
MACADAM BUMPER	140	
MACADAM BUMPER	178	D
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149	
MANIC MINER (SOFTWARE PROJECT)	89	
MANDRAGORE	199	
MANDRAGORE	290	D
NIGHT RIDER	99	
NIGHT SHADE	99	
QUILL/ILLUSTRATOR	290	
RALLYE II	120	
RALLYE II	280	D
ROCKY HORROR SHOW	95	
ROCCO	100	
RAID	95	
RAID	145	D
STREET HAWK	99	
SABOTEUR	99	
STRANGELOOP	120	
SYNTHE VOCAL AMSTRAD	390	
STRONG MAN	110	
SPITFIRE 40	120	
SWEEVO'S WORLD	110	
SPY VS SPY	102	
SUPERCHESS III	135	
SORCERY	95	
SUPERSTARS CHALLENGE	95	
SLAPSHOT	139	D
SORCERY	134	D
SOUTHERN BELLE	86	
THE LAST V8	40	
TLL	100	
TLL	170	D
TURBO PASCAL	770	D
TYRANN	149	
THEY SOLD A MILLION	95	
THEY SOLD A MILLION	143	D
THE NEVER ENDING STORY	102	
THE WAY OF EXPLODING FIST	71	
THEATRE EUROPE	119	
U DOS	380	
WHO DARES WINS II	110	
WINTER SPORTS	120	
WOLRD CUP	110	
YIE AR KUNG FU	120	
ZORRO	130	
1815	195	D
3D FLIGHT	140	
3D VOICE CHESS	154	D
3D BOXING	108	
3D BOXING	142	D
3D GRAND PRIX	108	
5ᵉ AXE	190	

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE

TÉL.

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ... 20 F
Precisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** ... F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

CHER TILT

CHAPEAU, TILT

Vieux copains (si je peux me permettre bien sûr !)
J'ai entre mes mains le guide du micro et jeux 86. Je ne te dirai qu'un seul mot : chapeau ! ! ! J'en ferai volontiers mon livre de chevet. Et pourtant, j'ai un conseil à te demander : *C 64*, tout le monde connaît et j'ai bien l'intention de m'en procurer un, car comme tu le dis, je suis un fana de jeux haute résolution ! Pourtant, après lecture de ton article p. 118 n° 26 une ombre (pas chinoise !) s'est inscrite au tableau : crois-tu que sa vitesse d'enregistrement et sa fiabilité soient des raisons valables pour ne pas l'acheter ? (vu que j'ai l'intention de programmer quand même ! ! !)
Et autres ennuis : le *C 128* vient de sortir, tous les logiciels du *C 64* sont-ils compatibles et penses-tu qu'il est préférable d'investir dans le *C 128* en prévision des logiciels à venir qui lui seront spécifiques ou alors crois-tu que le *C 64* est suffisant (vu sa ludothèque et sa mémoire) et qu'il n'a rien à craindre du *C 128* ?
NB : vous allez me trouver collant mais c'est naturel : préférez-vous le *C 64* ou l'*Amstrad 464* et quel est le meilleur graphiquement ?

Michel D., 71400 Autun

D'abord, merci pour vos compliments. Le C 64 possède en effet un lecteur de disquettes lent, mais cela n'est tout de même pas dramatique. Au lieu de charger un jeu en trente secondes, vous le chargez en une ou deux minutes. Quant à la fiabilité sur cassettes, elle reste correcte, même si l'apparition des « turbo load » pose parfois de réels problèmes. Mais nous ne connaissons aucun micro-ordinateur totalement fiable avec des chargements sur cassettes.
Au point de vue logiciels, le 128 ne possède pratiquement pas de logiciels spécifiques, et il ne semble pas que sa bibliothèque s'étoffe dans un proche avenir. Il accepte en revanche les programmes tournant sous CP/M, ce qui ouvre la porte à de très nombreux logiciels professionnels. Pour un programmeur chevronné, le 128 présente également l'avantage de posséder une taille mémoire plus importante, les 64 K supplémentaires pouvant être utilisés également comme un disque virtuel. Son Basic est amélioré. Mais le C 64 reste moins cher, et suffisant pour tous ceux qui utilisent leur ordinateur d'abord pour jouer.
La bibliothèque de logiciels du C 64 est plus importante que celle de l'Amstrad. Un même jeu est souvent mieux réussi graphiquement sur le C 64.

REMERCIEMENTS

Je voudrais que vous remerciiez Jacques Deconchat pour son ouvrage « 102 programmes pour... ». Le copiage c'est bon mais pour que le programme soit un « chef-d'œuvre » à nos yeux il faut y mettre un peu de notre technique, de notre imagination... Deconchat a compris cela et a conçu ce merveilleux livre. Pourquoi pas un autre ?

Frédéric Blevaux, Reims.

Jacques Deconchat est un grand testeur de jeux devant l'Eternel, pour le compte d'un magazine de micro-informatique. Ceci peut-être explique cela.

FAIRE UN SCOOP

Je possède depuis peu un *C 128*. Parmi sa ludothèque très variée, je préfère les jeux d'aventure, de rôle ou d'enquêtes policières. Bien sûr, ils ne manquent pas sur le *C 128* (compatible *C 64*) mais jusqu'à maintenant seuls les Américains ou Anglais étaient capables d'en faire des bons. Mais je constate que les Français commencent à en faire et en plus qui tiennent tête aux best-sellers anglo-saxons (l'*Enlèvement, La bête du Gévaudan, Scoop*). A ma grande déception ils ne tournent que sur l'*Apple II*. Je ne comprends pas pourquoi les boîtes françaises ne développent que sur cette machine alors qu'avec le *C 64* ils en vendraient sûrement plus (*C 64* plus répandu en France que l'*Apple*) et risqueraient moins de voir leurs logiciels piratés.
Je suis sûr que beaucoup de Commodoristes aimeraient comme moi faire le « Scoop » de l'année ou retrouver Guerodoline Dadoh ou encore renverser le sombre dictateur.
Je compte sur toi pour faire suivre mon message à C.I.L. ou à Froggy Software.
Quant à toi je te souhaite un bon anniversaire pour tes trois ans d'existence et j'espère que je pourrai encore te le souhaiter longtemps.

Samuel Feblin, 69220 Belleville.

DES CHIFFRES

Tu es vraiment une revue unique ! J'aimerais cependant te faire connaître deux remarques que je partage avec quelques amis.
1° « Tubes », « Tilt-parade » et « Ludic » sont des rubriques vraiment superbes, mais pourrais-tu dans tes critiques de logiciels être plus sévère, quitte à n'en faire ressortir aucune qualité (car on a souvent des mauvaises surprises...).
2° Je voudrais te demander aussi s'il ne te serait pas possible de créer une rubrique classant les vingt ou trente meilleurs logiciels d'après le volume de leur vente avec, à côté, chiffres à l'appui (évidemment il existe le « Tilt-parade » dans « Tam Tam Soft », mais c'est vraiment indigne de toi).
Chaque lecteur se ferait ainsi une idée plus objective sur le jeu qu'il veut acheter et en plus il en aurait la confirmation par les autres acheteurs.

Jean-Christophe Chabert, 92100 Boulogne.

La fiabilité du « Tilt-parade » s'améliore de mois en mois. A l'inverse de ce qui se passe pour les disques, il est très difficile, voire impossible d'obtenir des chiffres de ventes de la part des éditeurs.

APPRÉCIATIONS

Voici la critique faite par huit lecteurs de *Tilt*. (1 lecteur = 12,5 %)

TITRES	REMARQUES	EXTRA	BIEN	BOF
Couverture	Belles couleurs	62,5	37,5	0
Tilt journal	Très complet (bravo !)	75	25	0
Coup d'œil		50	37,5	12,5
Tubes	Toujours aussi bien (on possède presque tous un *Spectrum*)	87,5	12,5	0
Tilt-parade	N'y a-t-il pas de super K7 pour le *Spectrum* ?	12,5	12,5	75
Programmes		25	50	25
Tam Tam Soft	Pas très « tape à l'œil »	0	75	25
Actuel		75	12,5	12,5
Banc d'essai		12,5	75	12,5
Micro Star		12,5	75	12,5
Dossier	Vraiment sensas !	87,5	12,5	
Cher Tilt		50	50	
Kid's School	Bof ! Bof !	0	25	75
Ludic		12,5	75	12,5
SOS Aventure	Extra !	87,5	0	12,5
Message in a bottle		87,5	0	12,5

Remarques générales :
Tilt est toujours le meilleur journal d'informatique qui en donne vraiment pour son prix.

Franck Wiktor, 38170 Seyssins.

LA PUB ET TILT

Je viens tout d'abord te féliciter pour ta revue qui est très étendue tous les mois. Je ne suis pas du tout d'accord avec un lecteur du n° 25 qui vous reproche de laisser *Tilt* se faire envahir de publicités et autre augmentation de prix... Je possède tous les *Tilt* du n° 1 au n° 25. Le prix a augmenté, c'est vrai. Mais par ailleurs la qualité s'est améliorée et vous avez également fait un effort en ce qui concerne vos opinions sur les softs, car au début vous étiez plutôt gentils par rapport à certaines machines.
A propos de la publicité je pense que personne ne peut y échapper, surtout dans une catégorie où les mensuels sont nombreux (mais pas aussi bien que *Tilt*). De toute façon s'il n'y avait pas de pub quel serait le prix de *Tilt* ? 25 ou 30 F ? Ou plus ? Personnellement je préfère payer moins cher et faire une place à la pub surtout si elle est bonne et attrayante comme c'est le cas dans votre journal.
Je souhaite une longue vie à *Tilt*.

Jean-Luc, Boulogne

ARTS MARTIAUX POUR TOUS

Je t'écris pour savoir si le jeu *Bruce Lee* existe sur *Amstrad*. Si oui, est-ce que les graphismes sont aussi impressionnants que sur le *C 64* ?

Cédric Malentant, 33240 Maureau-Salignac

Bruce Lee *n'a pas été adapté pour* l'Amstrad. *Pour les jeux qui l'ont été pour cette machine, graphisme et musique sont souvent un cran en-dessous de ce que propose la version* Commodore 64.



journal tintin
.... SUIVEZ NOUS CHEZ
LE CHOIX : MATERIELS ET LOGICIELS
LES SERVICES :
- FORMATION AUX MATERIELS ET AUX LOGICIELS
LES CONSEILS :
- ETUDE DE VOS BESOINS PAR DES SPECIALISTES,
AMIIINFORMATIQUE
AMIIPROMOTION
-15%
« Quantité limitée ! »
LE COFFRET
"UN UNIVERS DANS 1 COFFRET"
NOUVEAU!
EN COFFRET POUR 1095 F
EN PLUS, AVEC ALICE 32 :
· Lecteur/enregistreur de programmes Alice
· 4 cassettes logiciels
· Câble péritel et câble de raccordement au lecteur enregistreur de programmes
· Guide Alice Découvrez le Basic
· Guide Alice d'instructions de l'éditeur assembleur
· Câble d'alimentation secteur.
· Emplacement pour l'extension 16 Ko
Alice 48Ko**
**32+16" GRATUIT" (24 Ko utilisateur.)
*EXCLUSIVITE AMII
AVEC
Extension mémoire 16 Ko RAM
1095,F* TTC
POUR 1986 AVEC LE COFFRET
exelvision
1. Unité centrale 74 K Octets avec connecteur pour cartouche Rom.
2. Basic étendu 32 K Rom.
3. Clavier junior azerty accentué, sans fil.
4. Moniteur professionnel haute définition, monochrome, avec son et péritel.
5. Lecteur-enregistreur de programmes.
6. Synthétiseur de parole intégré, en français.
7. Autoformation à l'informatique Tome 1, tome 2, tome 3, tome 4.
8. "Faites parler votre EXL" Tome 1, tome 2.
9. Logiciel de jeu : "SUPERBAD"
10. Aide à la création graphique "CRÉAPHIX"
11. Logiciel jeu : "MILLE PATTES"
12. 3 cassettes vierges informatiques
13. Cartouche de jeu : "VIRUS"
14. Cartouche de jeu 3D : "CAP. MENKAR"
15. Livre de 26 programmes de jeux de réflexion et d'action
LE SYSTÈME EXL100 Net! 2.975,FF
Prix maximum 3500 Frs
L'unité centrale 2690,F TTC 2290,F
COMMODORE :
1- LE C + 4 -1990-FF-= 1690 FF
LE PACKAGE C + 4 & 1541-3990-FF-= 3390 FF
2- LE COMMODORE 64 -2190-FF = 1860 FF
LE PACKAGE C64 + 1541 =-3990-FF-= 3390 FF
3- LE LECTEUR 1541 -2550-FF-= 2170 FF
4- LE MONITEUR MONOCHROME-1250-RR-= 1050 FF
PHILIPS:
1- LE VG 8010 avec son MONITEUR-1990-FF-=1690OFF
2- LE VG 8020 (Unité centrale seule)-1690-FF-=1436 FF
PAR MINITEL
COMMODORE 128
3500F 3.050,F TTC
- SERVICE APRÈS-VENTE - GARANTIE
LA COMMANDE PAR MINITEL
7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24
Appelez le réseau Télétel
16 (3) 615.91.77
Tapez connexion Fin
Puis tapez
COMTLE
FAIRE CHOIX : Nº 5 « AMII »
Bonne Année !
BON DE COMMANDE A RETOURNER A « AMII-INFORMATIQUE »
QUANTITE
DESIGNATION
PRIX UNITAIRE
PRIX TOTAL
MODE DE REGLEMENT ☐ Chèque bancaire joint ☐ C.C.P. joint ☐ Mandat-lettre joint
Nom
Ville
Prénom
CP
Adresse
Date
SOUS TOTAL
PORT
Contre REMBOURSEMENT
TOTAL T.T.C.
AMIIINFORMATIQUE
163, RUE DE ROME 75017 PARIS
(1) 46.22.22.39

CHER TILT

COMPATIBILITÉ

J'aimerais savoir si les logiciels (cassettes et disquettes) pour *Amstrad CPC 464* et *CPC 664* sont compatibles avec le *CPC 6128?*

Jean-Luc Bailly, 73000 Chambéry

Oui, les logiciels pour le 464 et le 664 sont compatibles avec de 6128.

DINGUE D'ORDINATEURS

Je suis un dingue d'ordinateurs et je collectionne *Tilt* depuis le premier numéro. Voilà mon problème : je possède un *BBC modèle B*, j'écris des jeux d'aventure et d'action rapide pour ce dernier et j'aimerais les commercialiser en France.

Y a-t-il une revue française spécialisée pour le *BBC* ou une compagnie de jeux que cela pourrait intéresser ? J'ai l'habitude d'aller en Angleterre pour acheter des logiciels qui pullulent là-bas. Mais pour vendre c'est plus compliqué. Merci d'avance et bravo pour le journal.

Patrick Lepoutre, 59170 Croix

Le BBC modèle B *est une bonne machine qui a remporté un vif succès en Grande-Bretagne. Mais en France, sa mise en place est demeurée confidentielle. Elle n'intéresse donc pas les sociétés françaises de logiciels.*

QUELLE SANCTION ?

J'aimerais savoir quelles seront les sanctions prises à l'encontre des « pirateurs des softs ». Est-ce que ce seront des amendes ? De combien ?

Un anonyme, Marseille

Les personnes se livrant au délit de contrefaçon risquent des amendes et des peines de prison.

POLÉMIQUE

Objection pour la critique *Bounty Bob Strikes Back*, je ne suis pas d'accord avec l'avis donné au sujet de ce logiciel pour *Commodore 64*, (numéro 23 de *Tilt*). A mon avis l'intérêt est de six étoiles, c'est l'un des meilleurs jeux d'arcade.

René Delor, 78910 Tacoignières

Des goûts et des couleurs... Pour notre part, des jeux comme Bounty Bob *nous semblent un peu « usés ».*

CRITIQUE DE JEUX

Je possède un *Spectrum* et je voudrais faire une critique de certains jeux que je possède.

Buck Rogers : je trouve ce jeu monotone, il n'y a que deux tableaux avec plusieurs niveaux de combats pour chaque tableau mais on s'en lasse vite, très vite, et j'ai l'impression de ne pas avoir fait une affaire en l'achetant.

Franck Bruno's Boxing : je trouve que c'est un bon jeu, il y a un bon graphisme et grâce à ses huit niveaux, ou plutôt ses huit adversaires de force croissante, chacun sa spécialité, je ne suis pas près de m'en lasser. Mais j'aurais aimé une réponse des touches légèrement plus rapide. Cela dit c'est un très bon logiciel.

The Dambusters : détruire les trois barrages à l'aide de votre bombardier est le but du jeu mais ce n'est pas chose facile car il faut voler à une altitude de 60 m et à une vitesse de 232 km/h. Tout en évitant les barrages de ballons. Il vous faudra pour réussir un long, très long entraînement.

Lionel Carré, 57770 Moussey.

TESTS

Voici quelques tests que j'ai effectués pour le *TO7* et le *TO7/70*.

Eliminator : ce jeu ressemble à un *Galaxien* mais en mieux. Le seul inconvénient est l'emploi des touches pour la protection et les bombes ; à part ce détail le jeu comporte cinq tableaux qui deviennent de plus en plus diaboliques au fur et à mesure que l'on joue...

Type — arcade
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★★
Difficulté (au 2e tour) — ★★★★★
Intérêt — ★★★★

Pulsar II : ce jeu ressemble étrangement à un Scramble mais encore une fois mieux réussi. A part les tableaux 3 et 7, le reste est une partie de plaisir pour une personne déjà un peu habituée aux jeux vidéo.

Type — arcade
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Difficulté (selon le niveau) — 0 à ★★★★★
Intérêt — ★★★★

Yeti : dès le départ la présentation nous enchante grâce au merveilleux gorille mais surtout grâce au fond sonore. Le premier et le deuxième tableaux sont d'une facilité à s'en lasser mais arrivé au troisième, c'est le délire.
Le tourniquet et le marteau-pilon sont d'une grande difficulté à passer pour un non initié... Le quatrième est assez simple à part le passage des kangourous...
Un jeu amusant.

Type — arcade
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★★★
(mais à force cela devient lassant coupe-le avec POKE593290)
Difficulté — ★★★★
Intérêt — ★★★★

Fox : vous êtes à bord d'un pauvre petit hélicoptère et vous devez ramasser des champignons. Le graphisme est assez médiocre mais la difficulté est telle que je n'arrive pas à passer le quatrième tableau... De plus ce jeu permet la création de ses propres tableaux, ce qui m'a aidé à passer le troisième tableau...
Un bon jeu...

Type — arcade
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★
Difficulté — ★★★★★★
Intérêt — ★★★★★

Pilot : c'est un simulateur de vol navrant...

Type — simulateur *(si on peut le dire)*
Graphisme — ★★
Bruitage — 0
Difficulté — ★★★
Intérêt — ★★

Chasseur Omega : un jeu d'invasion assez décevant sans aucune explication qui serait nécessaire pour le dernier tableau...

Type — invasion
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★
Difficulté — ★★★
Intérêt — ★★★

Super Tennis : comme son nom l'indique ce jeu est super non seulement pour son graphisme, sa difficulté, son bruitage (il parle, enfin ce n'est pas parfait, il parle aussi sur le *TO7* avec l'extension 8 K de chez Ordividuel), ses possibilités de choisir son niveau. Voici mon résultat pour un match niveau amateur vitesse 2 contre le *TO7* : j'ai gagné en 7/5, 5/7, 6/1, 6/3... Bonne partie...

Type — simulateur sportif
Graphisme — ★★★★★
Bruitage — ★★★★★
Difficulté — ★★★★★★
Intérêt — ★★★★★★

Carte du ciel : super utilitaire pour les astronomes.

Graphisme — ★★★★
Bruitage —
Difficulté —
Intérêt — ★★★★ *(pour les astronomes)*

F.B.I. : super jeu d'aventure et d'action. Un seul défaut, le premier tableau se joue au clavier...

Type — action et stratégie
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Difficulté — de ★★★★ à ★★★★★★ *(selon le niveau)*
Intérêt — ★★★★★

WW III : jeu de stratégie nul... Pas de commentaire.

Blitz : super jeu d'échecs avec d'innombrables possibilités...

Type — échecs
Graphisme — ★★★★
Bruitage —
Difficulté — ★★★★★★
Intérêt — ★★★★★★

Club de foot : un jeu de gestion pour un club de foot passionnant...

Type — simulateur économique
Graphisme — ★★★
Bruitage —
Difficulté — ★★★★★
Intérêt — ★★★★★

Assdessas : un Assembleur-Désassembleur.

Intérêt — ★★★★★

Invasion : un jeu d'envahisseurs... Assez passionnant.

Type — arcade
Graphisme — ★★★★
Bruitage — ★★★★
Difficulté — ★★★★★
Intérêt — ★★★

Dialogue avec la sauterelle : logo.

Graphisme — selon l'utilisateur
Intérêt — ★★★★

Story Board : vive le dessin animé.

Type — utilitaire graphique
Graphisme — selon l'utilisateur
Intérêt — ★★★★★

Politique économique :

Type — simulateur économique
Graphisme — ★★
Bruitage — ★
Difficulté — ★★★★★
Intérêt — ★★★★

Androïdes : ce logiciel est la reprise de *Lode Runner*.

Type — arcade
Graphisme — ★★★
Bruitage — ★★★
Difficulté — ★★★★★★
(je ne passe pas le premier tableau)
Intérêt — ★★★★★

J'espère que mes tests vont vous intéresser...

Eric Libert, 02400 Nesles-la-Montagne.

SUPER TILT

Je tiens à féliciter toute l'équipe de *Tilt* pour son super boulot. Depuis sa création ce super-canard n'a fait que s'améliorer et maintenant il laisse loin derrière lui, grâce au travail de tous, les autres journaux qui parlent de logiciels.

Christian Sterba, 13008 Marseille.

(Suite page 82)

CARTE DE FIDELITE
Au bout de **5 LOGICIELS 1 GRATUIT**

75 - POWER CARTRIDGE (COMMODORE) 495 F
DISPONIBLE
76 - Disquettes 3 pouces AMSTRAD 45 F

JBG ELECTRONICS

163, av. du Maine 75014 PARIS
Tél. 45 41 41 63 ou 45 41 44 54
ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

Groupez-vous et gagnez des % de réduction sur le prix de votre ordinateur. Téléphonez vite

Autres titres nous consulter, nouveautés toutes les semaines
Renseignements et commandes par téléphone

MSX

77	Sony HB 501 F (lecteur K7 inclus)	
78	Sony 75 HF	1.290 F
79	Magnétophone Sony	390 F
	LOGICIELS	
80	Yie ar Kung Fu II	240 F (K)
81	Eddy II (dessin) + le cat	950 F (K7)
82	Sorcery	110 F (K7)
83	Mandragore	239 F (K7)
84	Le Geste d'Artillac	250 F (K7)
85	Knight Lore	130 F (K7)
86	Allien 8	30 F (K7)
87	Illusion	150 F (K7)
88	Pyroman	150 F (K7)
89	Football	240 F (K)
90	Boxing	240 F (K)
91	Hyper Rallye	240 F (K)

AMSTRAD

3 - PCW 8256 (traitement de texte avec imprimante) 6.990 F

1	Amstrad CPC 464 Monochrome	2.690 F
1 A	Couleur	3.990 F
2	CPC 6128 Couleur	5.990 F
2	Monochrome	4.490 F
	LOGICIELS	
4	Bataille d'Angleterre	140 F (K7) 200 F (D)
5	Bounty Bob	130 F (K7)
6	Mind Shadow	130 F (K7)
7	3 D Grand Prix	130 F (K7) 180 F (D)
8	Yie ar Kung Fu	130 F (K7) 180 F (D)
9	Boulder Dash	130 F (K7)
10	Sorcery	119 F (K7) 180 F (D)
11	Expoding Fist	135 F (K7)
12	Frank Bruno's Boxing	110 F (K7)
13	Bruce Lee	Nous consulter
14	Summer Games II	Nous consulter
15	Pole Position	Nous consulter
16	Impossible Mission	Nous consulter
17	Mandragore	239 F (K7)
18	Raid over Moscou	130 F (K7)
19	Spy VS Spy	130 F (K7) 180 F (D7)
20	Hacker	130 F (K7)
21	They sold a Million	110 F (K7) 180 F (D)
22	Cauldron	130 F (K7)
23	Geste d'Artillac	250 F (K7)
24	Mandragore	250 F (K7)
25	Hyper Sport	130 F (K7)
26	Who Dares Wins II	130 F (K7)
27	Wizard's Lair	130 F (K7)
28	Cinquième Axe	150 F (K7) 230 F (D)
29	Scrabble	280 F (K7) 340 F (D)
30	Tony Truand	130 F (K7)
31	Barry Mc Guigan Boxing	180 F (D)
32	Orphée	350 F (K7)
33	Warrior +	180 F (K7)
34	Skyfox	130 F (K7)
35	Theatre Europe	130 F (K7)

ATARI

44	ATARI 520 ST Monochrome : U.C. 512 K + lect. disk 3, 5 pouces 500 K + écran monochrome haute résolution + 6 logiciels	
45	ATARI 130 XE 128 K (comp. 800 XL)	
46	Pack 130 XE + lecteur disquettes	
47	Lecteur disquettes ATARI 1050	
48	Imprimante matricielle ATARI 1029	
49	Imprimante graphique 4 couleurs, 40 col. ATARI 1020	
50	Imprimante courrier, 80 col. ATARI 1027	
51	lecteur de cassettes	
52	Tablette graphique ATARI	
	LOGICIELS	
53	Zorro	130 F (K7) 180 F (D)
54	Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
55	Koronis Rift	130 F (K7) 180 F (D)
56	Pole Position	130 F (K7) 180 F (D)
57	Bruce Lee	(K7) 180 F (D)
58	Conan	180 F (D)
59	Rescue on Fractalus	130 F (K7) 180 F (D)
60	Road Race	130 F (K7) 180 F (D)
61	Hacker	130 F (K7) 180 F (D)
62	Ballblazer	130 F (K7) 180 F (D)
63	Archon	130 F (K7) 180 F (D)
64	Chop Suey	130 F (K7) 180 F (D)
65	Boulder Dash	140 F (K7)
66	Bounty Bob	140 F (K7)
67	Des Chiffres et des Lettres	300 F (K7)
68	Super Saxxon	130 F (K7) 180 F (D)
69	Spy VS Spy II	130 F (K7) 180 F (D)
70	Tigers in the Snow	180 F (D)
71	Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
72	Kennedy Approach	130 F (K7) 180 F (D)
73	Summer Games	180 F (D)

MATTEL — CBS

Enfin des nouveautés — Cartouches disponibles
Téléphonez vite

THOMSON

74 - TO9 THOMSON
Moniteur couleur HR 9750 F

92	COMMODORE 64 RVB (baisse) Lecteur de disquettes	Nous consulter
93	COMMODORE 1541 (baisse) Lecteur de cassettes	Nous consulter
94	COMMODORE 1530 (baisse)	Nous consulter
95	MODEM COMMODORE avec émulateur Minitel	1.990 F
96	COMMODORE 64 + lecteur de cassettes	
97	Lecteur de disquettes pour COMMODORE 128	
98	COMMODORE 128	
99	COMMODORE 128 D	
	LOGICIELS	
100	Fight Night	120 F (K7) 180 F (D)
101	Little computer people	130 F (K7) 180 F (D)
102	Zorro	130 F (K7) 180 F (D)
103	Superman	130 F (K7) 180 F (D)
104	Goonies	130 F (K7) 180 F (D)
105	Yie ar Kung Fu	130 F (K7)
106	Skyfox	130 F (K7) 180 F (D)
107	Impossible Mission	130 F (K7)
108	Spy VS Spy II	130 F (K7)
109	Summer Games II	130 F (K7) 180 F (D)
110	Winter Games	Nous consulter
111	Ultima III	190 F (D)
112	Théâtre Europe	130 F (K7)
113	Eidolon	130 F (K7) 180 F (D)
114	Koronis Rift	Nous consulter
115	Terrormolinos	100 F (K7)
116	Cassette Azimuthage	130 F (K7)
117	They Sold a Million	110 F (K7) 180 F (D)
118	Z	130 F (K7)
119	Wizardry	130 F (K7) 180 F (D)
120	Kung Fu Master	130 F (K7) 180 F (D)
121	Rock'n Wrestle (catch)	130 F (K7) 180 F (D)
122	Revs	Nous consulter
123	Blade Runner	130 F (K7)
124	Friday 13th	130 F (K7) 180 F (D)
125	Law of the West	130 F (K7)

COMMODORE



DIVERS

36	Joystick quickshot I	99 F
37	Joystick quickshot II	120 F
38	Joystick quickshot IV	170 F
39	Joystick quickshot VII	150 F
40	Joystick quickshot IX	199 F
41	Moniteur Couleur	2.750 F
42	Disquette 5 pouces 1/4 SFDD les 10 - boîte plastique	149 F
43	Boîte rangement 50 disquettes avec serrure	185 F

Crédit CREG immédiat

Indiquez le n° de votre choix ainsi que les prix correspondants :
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
N° .... F
Contre remboursement .... F
Frais de port* 20 F
Total .... F

Crédit CREG immédiat

BON DE COMMANDE
à retourner après avoir rempli à :
Métro ALESIA
JBG ELECTRONICS
163, avenue du Maine - 75014 PARIS

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
TÉL. : ....
CODE POSTAL ....
VILLE ....
TYPE DE CONSOLE ....

Je règle contre remboursement (+ 30 F) □ par chèque □ ci-joint à l'ordre de JBG ELECTRONICS + 50 F pour les machines

Photos non contractuelles

(Suite de la page 80)

CHER TILT

DÉCEPTION

Nous sommes un groupe d'une vingtaine de passionnés de jeux vidéo, notamment sur consoles *C.B.S.* et *Mattel*. Nous ne croyons guère à la disparition des consoles qui n'ont pas les mêmes utilisateurs que les ordinateurs. Nous attendions avec impatience votre numéro spécial et guide 86 qui devait faire le point sur les consoles. Mais combien fût grande notre déception. Nous voulons vous dire aujourd'hui : de qui vous moquez-vous ?

Par exemple, en ce qui concerne la *console Mattel* vous n'avez fait que recopier votre article du n° 19 page 21, sans plus. Cet article était déjà très mauvais car vous annonciez comme nouveautés des jeux connus depuis un an ou plus.

Vous n'avez même pas signalé que la cartouche *Donjons et Dragons* était le n° 2 et s'appelait « Tresor of Tarmin », ni que pour les cartouches Intellivoice, le commentaire était en anglais ce qui, à notre avis, était très important. De plus vous écrivez que les nouveautés sont quasi-inexistantes alors que dans vos pages, 2010 Electronics et Micromania proposent de très bons titres comme : *Masters of universe*, *Bump'n jump*, *Worm-vhapers*, *Pinball*, *Super tennis*, etc. A leur sujet nous attendons toujours un test de votre part mais en vain. Il est vrai que Mattel ne doit plus financer de publicité mais nous pensons que votre rôle est d'informer vos lecteurs le mieux possible et surtout de ne pas donner de fausses informations. Vous écrivez également que certains titres sont quasiment introuvables alors que ces titres sont en vente publicitaire dans vos pages.

En bref, vous écrivez n'importe quoi. Nous espérons qu'il n'en est pas de même pour tous les logiciels car votre crédibilité en a déjà pris un grand coup. Nous espérons avoir bientôt un point sérieux sur les consoles, dénué de tout intérêt de votre part.

Nous voudrions également vous dire que la rubrique « Cher Tilt » du n° 26 est absolument ridicule et que vous avez eu tort de saborder les petites annonces qui sont un bien important entre joueurs. Où sont passés les meilleurs scores du mois ? Nous sommes beaucoup moins enchantés de *Tilt* qu'à ses débuts. Je devais me réabonner, aussi vais-je attendre encore un peu, comme certains de mes collègues qui ont décidé de ne plus renouveler leur abonnement. En résumé dans l'édito de ce numéro 26 page 12 vous auriez dû écrire « Eh bien voilà le numéro de novembre est BACLÉ au lieu de BOUCLÉ ».

Nous pensons que notre lettre ne sera pas publiée et qu'elle restera sans réponse. Mais vous avez au moins eu notre avis, qui est sûrement celui de nombreux autres lecteurs. Nous vous souhaitons quand même un bon avenir en espérant des améliorations pour les futurs numéros.

Salutations.

Jean-Claude Guerrier, 13800 Istres

Nous n'avons pas complètement oublié les consoles, puisque dans les numéros 19 à 22 nous leur avons consacré une page chaque mois, tout en présentant des nouvelles cartouches. Et nous continuerons à essayer les nouveautés, même si celles-ci sont devenues très rares. Les consoles appartiennent désormais au passé.

AMATEUR DE P.A.

Je viens d'acheter le dernier *Tilt* et comme d'habitude je me suis d'abord rendu à ma rubrique préférée c'est-à-dire les petites annonces. C'est là où en effet, j'ai fait la connaissance de plusieurs de mes correspondants qui sont, au fil des mois, devenus plus que de simples noms à qui on échange des programmes, mais de véritables amis. Mais venons-en justement à cet échange de programmes. Il n'y a pas si longtemps la rubrique « échanges » tenait deux pages, la voici aujourd'hui limitée à sept annonces. Vous avez commencé à faire payer 65 F l'insertion d'une annonce puis vous triez les annonces à présent.

Pensez-vous vraiment que vous arriverez à décourager le piratage de cette façon ? Tout au plus mécontenterez-vous quelques lecteurs, qui se tourneront vers d'autres journaux, où les annonces ne sont pas censurées.

Avez-vous connaissance d'un journal appelé « Hebdogiciel » ? Le piratage est là, il existe. Ne vaut-il pas mieux en rire plutôt qu'essayer vainement de faire la morale ?

Savez-vous que certains programmateurs passent une bonne partie de leur temps à « craquer » ! Et que pensez-vous que sont les clubs ? Une façon massive de rencontrer les gens possédant le même matériel et ainsi d'augmenter sa logithèque.

Je félicite l'initiative de Froggy Software qui vend ses logiciels à un prix à peu près raisonnable (moins de 200 F) et en ne les protégeant pas. Mais quand les autres en feront-ils autant ? Peut-être que ce jour-là le piratage se ralentira quelque peu quoique, avouez-le, avoir le programme pour environ 10 F (le prix de la disquette) est nettement plus tentant que de le payer vingt fois plus cher.

Pour les pirates, il reste encore un problème paraissant mineur au premier abord, mais prenant de l'importance suivant la complexité des programmes : celui de la documentation. Essayez de jouer à *Sorcellerie* ou d'utiliser *Applworks*. C'est peut-être là-dessus que les auteurs peuvent encore compter mais d'une manière ou d'une autre les documentations commencent à se propager aussi vite que les disquettes.

Voilà je voulais vous faire part de mon avis, et n'essayez pas de me faire croire qu'à la Rédaction de *Tilt*, côté Apple personne ne connaît le mot « Locksmith 5.O », « Crazy copy » ou encore « Disq Munchen », ni que vous ne l'avez jamais utilisé !

Recevez mes félicitations pour le reste du journal.

MASOCHISME

Très cher *Tilt*, qui est passé de 15 à 18 F, on ne sait pas trop par quel miracle, même que vous auriez pu prévenir, mais enfin.

J'ai toujours détesté les lettres bêlantes de félicitations aveugles genre : « Je t'aime, tu es beau, longue vie à toi. Signé Raoul Tronchu. » Pourquoi as-tu gâché du papier pendant si longtemps avant de t'apercevoir que ça ne faisait qu'augmenter ton look super-gland ? Hein, tu vas parler sale bête ? ! ? Pourquoi ai-je parlé de super glandouillisme ? Parce que : je prends ton dernier numéro, ouais, le 27, le dernier de mon abonnement, auquel je n'aurais pas dû souscrire.

— *Couverture* : Ah, mince, ça commence, mal. Elle est géniale, comme toutes les autres, merci Jérôme (à propos qu'est-ce qu'il utilise comme bécane pour pondre ces beautés ?)

— *Sommaire* : RAS, c'est un sommaire, ouais, eh ben ?

— *Tilt Journal* : « demain les softs ». Salauds ! Vous nous montrez plein de belles images découpées sur les magazines américains (vous n'avez même pas enlevé le « new ») alors que vous n'êtes pas foutu de sortir une présentation. Que dire ? Que vous êtes des feignants (18 F le numéro). Vous nous pompez assez de fric pour envoyer un reporter aux U.S.A., ou demander aux hackers du cru de faire passer par modems les dernières productions. Vous nous présentez un auteur de BD avec seulement deux copies de ses productions. A côté douze tartines de texte. J'aime bien les paradoxes mais faut pas pousser.

On continue ? OK les keums :

— *Atari 520 ST* et *Amstrad PCW 8256* ont déjà été dévoilés tous nus dans « Hebdogiciel ». Vous avez copié, ou quoi ?

— *Souris,le drive* : normal on paye pour être informé, non ?

— Le *super flop* : initiative intéressante. Pourquoi ne pas créer une rubrique de deux pages dont le but serait de signaler les merdes logicielles provenant de part et d'autres ? Parce que *Tilt* est un petit journal pas méchant. Fayots !

— *Coup d'œil* : une bonne idée, très mal exploitée, qui donne lieu à un bordel impitoyable de logiciels divers dont beaucoup figureraient en bonne place à la rubrique « poubelle ».

— *Tubes* : vous collez trop de texte. L'annuaire des PTT est presque aussi instructif. Ou alors, ça pourrait donner de nouveaux exos de grammaire style : « résumez au maximum ». J'ai démonté votre ruse ignoble : vingt et une pages de textes à la valeur éducative douteuse, avec vingt-neuf logiciels présentés. Même en enlevant 50 % de pub, on découvre un délayage honteux.

Et vos textes n'ont pas changé : le logiciel il est beau, il est gentil, il est marrant, et il se retrouve avec deux étoiles dans chaque catégorie. Complètement incohérent, surtout lorsque l'on pourrait penser que le graphisme spectral (inexistant) de *Métro 2018* vaut celui de *Tallageda*. Vous avez d'ailleurs allégrement l'habitude de confondre graphisme et animation : les avions rouges taillés à coups de hache de *Red Arrows* valent-ils cinq étoiles ? Non, faut pas déconner ! Alors changez, collez un critère supplémentaire. Et puis un cinquième pour la présentation : c'est plus joli de posséder une belle cassette dans un grand écrin avec une notice bien traduite qu'une vulgaire boîte de plastoc, avec notice anglaise au dos.

Vos illustrations sont nulles. Elles sont mal faites, mal coloriées, niaises, etc. Pourquoi ne pas mettre de judicieuses photos d'écran ? (pas floue bien sûr. Ça changera.

(Suite page 84)



journal tintin
.... SUIVEZ NOUS CHEZ
LE CHOIX : MATERIELS ET LOGICIELS
LES SERVICES :
- FORMATION AUX MATERIELS ET AUX LOGICIELS
LES CONSEILS :
- ETUDE DE VOS BESOINS PAR DES SPECIALISTES,
AMIIINFORMATIQUE
AMIIPROMOTION
-15%
QUBIE'
LogAbax
PERSONA 1600
PERSONNA 1600 -24-450-FF/HT-= 20 780 FF/HT
PERSONNA 10 Mo -35-480-FF/HT-= 30 160 FF/HT
PERSONNA S 20 Mo -49-995-FF/HT-= 42 495 FF/HT
VICTOR
3 MODÈLES, 3 SOLUTIONS
VPC -16-900-FF/HT-= 14 365 FF/HT
VPC 15 Mo-24-900-FF/HT-= 21 165 FF/HT
VPC 30 Mo-32-700-FF/HT-= 27 795 FF/HT
CHAPEAU COMMODORE!
PC 10 - PC 20
PC 10 COMMODORE -17-950-FF/HT= 15 260 FF/HT
PC 20 COMMODORE -26-985-FF/HT= 25 490 FF/HT
COMPATIBLE XT* 20 MEGAS
15.500 F HT
LES PORTABLES
TOSHIBA PAP MAN -21-830-FF/HT-= 18 560 FF/HT
EPSON HX 20 --5-800-FF/HT-= 4 930 FF/HT
EPSON PX 8 -10-700-FF/HT-= 9 095 FF/HT
SHARP 7000 -21-500-FF/HT-= 18 275 FF/HT
MEMOIRE 256Ko(EXT:640Ko)DISQUE DUR:20Mo avec CONTROLEUR et LPGICIEL"1DIR" fournit;COMPATIBILITE:IBM,etc...
CLAVIER :AZERTY;MONITEUR enMONO;MSDOS 2.11
(REMISE SPECIALE DE 15% NON APPLIQUEE SUR LA MARQUE:"QUBIE")
NOUVEAU!
Le micro-ordinateur 16 bits personnel compatible et évolutif
PERSONA 800
Le micro du Minitel.
Réseau Téléphonique commuté
Minitel
Imprimante
Unité centrale Persona 800
• Mémoire de sauvegarde. Unité de micro-disquettes de 3"1/2 de 1 Mo non formatées soit 720 K octets utilisateurs.
• Options. Carte d'extension, comprenant : – horloge et calendrier protégés par batterie – haut-parleur – voie série supplémentaire RS 232 C – détection de l'appel téléphonique • Boîtier externe de mise sous tension automatique à partir de la détection de l'appel téléphonique.
Le Persona 800 est un micro-ordinateur spécialement conçu pour les utilisateurs du Minitel.
9800F HT
PAR MINITEL
COMMODORE 128
3500F
3.050,F TTC
- SERVICE APRÈS-VENTE - GARANTIE
LA COMMANDE PAR MINITEL
7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24
Appelez le réseau Télétel
16 (3) 615.91.77
Tapez connexion Fin
Puis tapez
COMTLE
FAIRE CHOIX :
N° 5 « AMII »
BON DE COMMANDE A RETOURNER A « AMII-INFORMATIQUE »
QUANTITE
DESIGNATION
PRIX UNITAIRE
PRIX TOTAL
MODE DE REGLEMENT ☐ Chèque bancaire joint ☐ C.C.P. joint ☐ Mandat-lettre joint
Nom
Ville
Prénom
CP
Adresse
Date
SOUS TOTAL
PORT
Contre REMBOURSEMENT
TOTAL T.T.C.
Bonne Année!
AMIIINFORMATIQUE
163, RUE DE ROME - 75017 PARIS
(1) 46.22.22.39

CHER TILT

(Suite de la page 32)

D'ailleurs j'ai noté un grand nombre de progrès pour les écrans du *Spectrum*). C'est bien les enfants, continuez.
Tiens *Frankie goes to Hollywood* avait pourtant la cote chez tous les magazines sérieux. Vous le descendez en flammes (par rapport au produit, quatre étoiles en graphisme et en intérêt, ça fait pingre) en oubliant la musique. Rajoutez une douzaine d'étoiles et que ça se sente.
On voit que vous ne connaissez pas *International Basketball*. Avouez que vous n'y avez jamais joué. (Et puis la photo est floue.) Alors je vous propose une idée géniale, j'en ai toujours (c'est pour ça qu'on est en crise) : collez une photo d'écran, une critique de cinq lignes, les critères et le prix de chaque logiciel d'un ordianteur à un autre. Comme ça, pas de jaloux : on verra la photo d'écran *Commodore* avec la critique *Commodore*, la photo d'écran *Atari* avec le commentaire *Atari*, etc. Ça évitera les délayages de deux colonnes pour un logiciel, surtout lorsqu'on nous raconte la notice d'utilisation. Relisez les articles vous comprendrez la douleur. A moins que cela ne soit une ruse pour aider les pirates à se servir des logiciels. Ça m'étonnerait.
— *Tilt Parade* : ce sont deux ou trois logiciels présentés comme dans les « Tubes », mais encore plus délayés. Ce sont des tubes de somnifères. Tiens j'oubliais les notes humoristiques genre : *Ping Pong*, *Vlan* et *Red Arrow*, *Ciel mon Looping* sont à gueuler de rage devant tant de bêtises. Pitié !
— *Actuel*. Supprimez cette rubrique, ou bien mettez des reportages dangereux et passionnants, car ce n'est pas en lisant *Tilt* que je m'instruirai.
— *Sésame* : 52 % des lecteurs tapent les programmes de *Sésame* et cela vous inquiète. Moi aussi. Cela ferait donc 52 % de débiles qui sont trop bigleux pour découvrir que c'est archinul, en Basic, sans originalité ? Ouais. Pas de quoi s'en vanter. A supprimer ou à améliorer. (L'Assembleur n'est pas létal.)
— *Tam Tam soft* : rubrique intéressante, qui s'allonge comme un vieux chewing-gum. Coupez, les gars, coupez !
— *Petites annonces* : pour éviter les caractères gras, fourmillants, bordéliques, il faudrait peut-être classer par ordinateur. Non, c'est trop simple. Et puis qu'est-ce que vous avez contre les pirates ? Pourquoi les éluder, hein ?
— *Banc d'essai* : ça n'aurait pas été dur de réduire à une page, avec les photos, mais je sais que c'est pas le genre de la maison. Je me fous du mode d'emploi de la bécane et la radioscopie a quelques lacunes : le graphisme, le manuel, le prix (cherchez un peu ne vous fera pas trop de mal).
— *Micro star* : ouais, c'est une bonne idée de récapituler tous les périphériques. Mais la mère Noël est mal dessinée, de plus vous osez présenter des ancêtres comme *Pitfall* (*Impossible mission* étant sans doute considéré comme de catégorie inférieure). Et puis on écrit *Raid Over Moscow* quand on est bien élevé, voilà. La récapitulation fait pitié quand on sait que le *C 64* a plus de 3 000 jeux. D'ailleurs vous devez loucher un peu : *Boulder Dash* perd deux étoiles en intérêt d'une page à l'autre. Why ?
— *Dossier* : « alors vous agitez le joystick puis vous appuyez encore sur le bouton, et puis vous inclinez le joystick, enfin le manche (pas tout le joystick), vers l'avant, etc. Le lecteur se foutait complètement de la notice et est parti s'acheter « Micro VO ».
On abrège, les enfants, on abrège. (Ehhhhh ! Psssss ! Les dessins vidéo : j'avoue ils cartonnent. Les autres...)
— *Kid's School* : (Censuré) ! Ecrasez-moi cette rubrique pourrie. Les logiciels éducatifs sont nuls, flanquez-les à la poubelle et on n'en parle plus !
— *Cher Tilt* : 1) Philippe Rouch s'est fait escroquer en achetant un *Thomson*.
2) On va pouvoir causer du piratage. Vous, là-bas, taisez-vous ! Prendre parti pour les pirates rend un magazine sympa. Voyez un peu « Hebdogiciel » : tous ceux qui l'achètent dévorent d'abord le « Bidouille/Grenouille ». Ce n'est pas en achetant votre canard que j'apprendrai à copier *Impossible Mission*. C'est très dommage. Tas de fayots, vous vous regroupez frileusement autour des gentilles lois... Vous perdez au moins un lecteur... Et si l'idée du droit de réponse pour les petits gangsters en culottes courtes (gag : je connais un pirate de cinquante berges) est bonne à première vue, on s'aperçoit que les vrais pirates, ceux qui font payer, ont le droit de se taire. Alors moi, Laurent Caillette, je prends formellement position en faveur des pirates « escrocs » : ils ne font qu'amortir leurs frais de courant et de travail. Le piratage des banques de données est presque normal : « on » (le gouvernement, les propriétaires) n'a qu'à les mettre en accès libre (et gratuit) ou les border de protections épaisses.
— *SOS Aventure* : bien sûr, Froggy Software est adorablement mignon en sortant des jeux qui parlent de pédés, mais *FREE* et *Bad Max* sont vilains et vulgaires. Sachez que vous n'êtes pas obligés d'aimer les détails en dessous de la ceinture mais il vous arrive de baiser ou de marcher dans une merde, puisque les deux vous semblent liés. Il existe des « Playboys », des « Newlook », des « Lui » qui se vendent très bien. Eh bien *FREE* et *Bad Max* appartiennent à cette nouvelle catégorie. Je vous ferai remarquer que Edika a fait une très chouette jaquette (ou jacquette. Vérifiez), et que Alan Parson Project a droit à plus que 0 étoile pour la musique. Raffinement suprême : on choisit son mode de dialogue : réglo ou branché. Tas de petits délicats BCBG (Beau Cul, Belle Gueule) cathos ! Votre prise de parti serait peut-être, encore, à la rigueur, légèrement, quoiqu'à peine tolérable si le journaliste écrivait à la première personne du singulier, avec un « je », oui un « je », pas ce « nous » ambicéphale et ambigu. Sachez que tous vos commentaires sont subjectifs, que vous n'êtes pas les juges, et que le style s'améliorerait (il en a bien besoin le pauvre) avec cette superbe modification.
En plus vous n'avez jamais présenté de jeux vraiment pornos. Refoulés sexuels ! Vous refusez de devenir bimensuel et bisensuel pour mieux couvrir l'actualité ? Vous ne pensez pas délayer honteusement les articles ? OK les mecs. Mais si vous tenez à votre droit de réponse, passez ma lettre en totalité avec la question. « Lecteurs. L. Caillette a-t-il tort ou raison ? Et on verra bien.

Laurent Caillette, 95100 Argenteuil.

Mon fils vous me ferez trois Pater et quatre Ave Maria. Et que Dieu dans sa très grande miséricorde vous accorde son pardon. (On écrit « jaquette ».)
Patrice Desmedt.
Moi, j'aime les gens qui nous écrivent des lettres de dix pages pour nous reprocher de faire trop de « bla-bla »...
Véronique Charreyron.
Pourquoi il nous gonfle avec sa diarrhée verbale et ses arguments à la mord-moi-le-nœud. Abonnez-le à l'HHHHHebdo, il en crève. Basta et poubelle.
BCBG alias Nathalie Meistermann.
Grâce à Laurent Caillette, gagnez un abonnement à Tilt ! Sa lettre soulève de nombreux problèmes : vous êtes mieux placés que quiconque pour y répondre. Donnez-nous votre avis, les lettres les plus pertinentes gagneront un abonnement gratuit à Tilt. Et vous nous dites : « merci Laurent Caillette »... Jean-Michel Blottière.

CHASSÉS-CROISÉS

Votre revue est un précieux ami pour les utilisateurs de micro-ordinateurs et pour les achats potentiels en ce sens qu'elle les informe sur tel ou tel matériel. Dans cette optique, vous serait-il possible de publier mes amours tumultueuses avec un *Amstrad CPC 464* couleur ?
Amstrad est fiable ? Lisez plutôt :
6/2/85 Achat d'un *CPC 464* à Nancy chez « Elec 3 »
9/2/85 en panne (après 4 jours d'utilisation)
15/2/85 envoi pour réparation
20/5/85 *CPC* réparé (3 mois après)
7/6/85 même panne (2 semaines après)
10/6/85 envoi pour réparation
2/8/85 *CPC* réparé (2 mois après)
25/10/85 même panne que précédemment (en fait une douzaine d'utilisations durant ce laps de temps).
Questions :
CPC quincaillerie ?
Service après-vente : bricolo-quincailliers ?
Ne serait-il pas plus efficace de me rendre un *CPC* neuf si le mien est incorrigible ?
Question subsidiaire : combien m'ont coûté mes interventions téléphoniques depuis la province durant toute cette période ? Mauvaise question ?
Bien sûr, publier ceci n'est pas une excellente façon de promouvoir la marque, mais c'est peut-être un moyen de prendre la « défense du consommateur » et éventuellement de motiver le service après-vente de chez Amstrad.

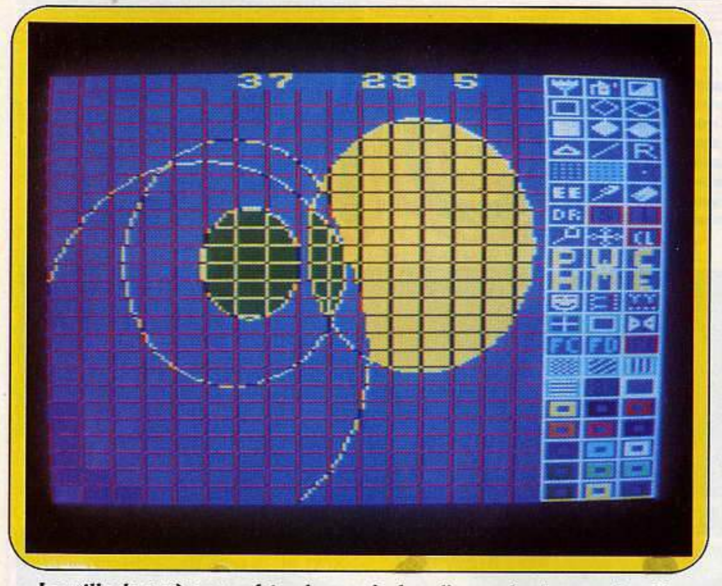
Pierre Montauzou. 54710 Fleville

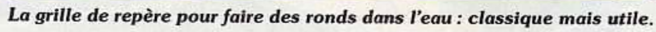
Votre expérience est effectivement douloureuse. Rares sont les micro-ordinateurs 100 % fiables. Même les plus réputés connaissent des pannes. Pour notre part, nous n'avons jamais connu aucun problème avec le CPC 464 que nous utilisons à la rédaction. C'est vrai aussi que certains services après-vente manquent de diligence.



Vous sentez presque la tension du grand match percuter à travers l'écran... la foule dans l'expectative est presque sur vous. Vous relancez la balle avec un ***Coup de Revers Lifte,*** *puis en coupant la balle a pleine main, la balle rebondit haut, loin du* ***Lob en Looping Défensif*** *de votre adversaire...* ***SMASH****... une belle balle ouvre la marque, mais ce n'est que votre premier point. Jouez à deux ou contre l'ordinateur dans cette première simulation de ping-pong de Konami – la meilleure qui soit.*







La grille de repère pour faire des ronds dans l'eau : classique mais utile.



Symétrie et coloriage pour une carte de chasse au trésor.

Light pen

The electric studio

Finie la sophistication. Ce stylo optique prend les dessinateurs en main. C'est facile et amusant. Du dessin en préfabriqué. Aucunes finesses mais le cachet du Pop Art.

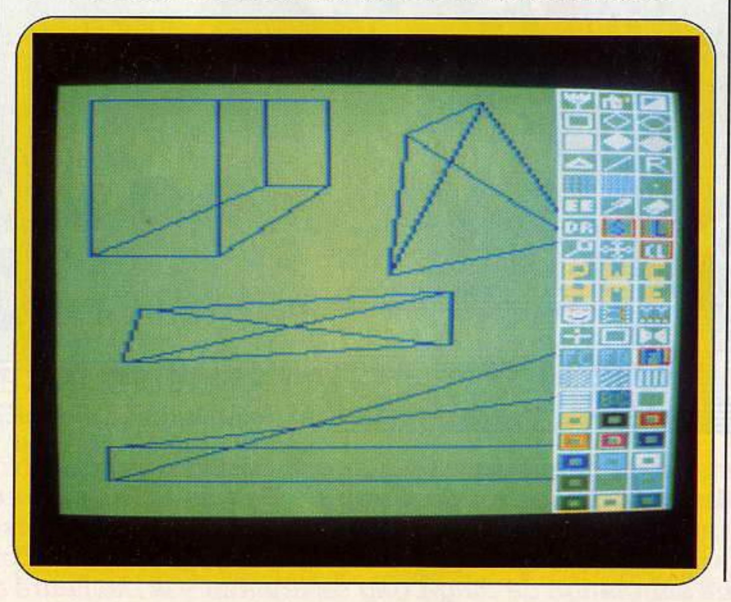
Rapide-Spectaculaire-Facile. Aérographe, figures géométriques en trois dimensions, motifs affichables à l'infini sont à portée de la pointe de votre crayon optique. Sans parler de l'option « symétrie » qui affiche immédiatement votre dessin et son reflet vertical ou horizontal aux allures psychédéliques. C'est grisant.

En réalité *Light pen* est un outil de dessin pour les gribouilleurs, les débutants. Dessin en préfabriqué, il permet d'obtenir des résultats rapides et gratifiants à l'aide des multiples fonctions. Cela redonne confiance en son toucher artistique. Le coffret pour *Amstrad* se compose d'un stylo optique (réutilisable dans vos propres programmes, routines fournies à la clef), d'une disquette et d'un manuel en anglais (malheureusement). A la présentation on retrouve les sempiternels et bienvenus icones placés à la droite ou à la gauche de l'écran : ergonomie oblige. Discret, le menu sait se faire oublier et disparaît après chaque sélection pour offrir l'écran pleine page à votre génie créateur. Evacuons tout de suite les fonctions classiques, désormais nécessaires et non suffisantes, devant le choix et la qualité des logiciels proposés. Au rayon géométrie on retrouve bien les fonctions « boîtes », « cercles », « ellipses », « contours » ou « figures pleines », et « triangles », « contours uniquement ». Le pavé numérique permet de modifier la largeur ou longueur des ellipses. Pour les traits et le remplissage « crayon », « brosse » et « peinture » répondent à l'appel, de même que la « copie » et déplacement d'image : « drag ». Le dessin au point par point et son acolyte la loupe ne font pas défaut.

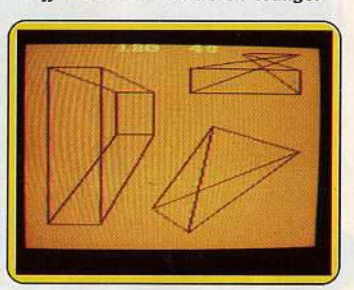
Pour finir on trouve toutes les fonctions permettant de jongler avec les couleurs (treize affichables simultanément) et de passer du stylo optique au joystick ou clavier. Sans oublier l'insertion de texte en caractères minuscules ou majuscules. C'est acquis et désormais normal. Passons au plus et originalités du programme.

Les fonctions « grid background » et « reference background » quadrillent le dessin en offrant une grille de travail. Tous ceux qui n'ont pas le compas dans l'œil apprécieront ces points de repères pour travailler en proportions. Une fois le dessin achevé il suffit de revalider la fonction pour que la grille s'efface au profit du graphisme. Les David Hamilton du stylo optique apprécieront le rendu du « Spraygun », aérographe, pour verser dans l'impressionnisme ou le pointillisme selon leur sensibilité. La symétrie, verticale ou horizontale, est immédiate et spectaculaire. La troisième dimension fait son entrée dans les logiciels amateurs. Il suffit de valider trois points et l'ordinateur élaborera instantanément triangles et parallélépipèdes en volume. Toujour dans l'optique accessibilité, plusieurs options symboles permettent de répéter indéfiniment le motif de votre choix. Le programme possède déjà X motifs en mémoires et vous pouvez entrer vos propres créations. Proche des tampons en-

Cubes et triangles en perspectives, l'attrait de la troisième dimension.



L'effet trois D décliné en orange.



creurs, ces fonctions assurent un remplissage de vos dessins sans peine. Elles pourront également venir agrémenter vos pages de texte. La cible du *Light pen* est claire : il s'adresse avant tout aux utilisateurs impatients qui veulent dessiner sans effort.
Cette accessibilité et la rapidité sont obtenues au détriment de la souplesse et des finitions. Les dessinateurs chevronnés n'y trouveront pas leur compte. Il n'existe par exemple aucune option « arc de cercle » pourtant bien utile pour dessiner les ovales de visages ou les arcades sourcilières.
De même l'insertion de texte est limitée : un seul format, une seule police de caractères sont disponibles. De plus, l'erreur n'est plus humaine, le *Light pen* n'a pas jugé bon d'intégrer l'option « effacement » de l'action précédente. Ce classique des outils graphiques sauve pourtant bien des dessins gâchés par le coup de pinceau malheureux.
Dernière ombre au tableau : stylo optique au rendu aléatoire. Par trop indépendant : le curseur a la facheuse tendance de n'en faire qu'à sa tête. Il existe en permanence un décalage entre la pointe du stylo optique et l'intersection du curseur. Difficile de tracer des figures spéciales. Votre arbre semblera tout droit sorti d'une maternelle, ce qui ne manque pas de cachet. Le curseur sera d'autant incontrôlable que la couleur du fond sera foncée. Un conseil : réalisez votre dessin avec la palette d'origine et ne peaufinez les couleurs qu'une fois le graphisme achevé. Idéal pour les débutants et dessinateurs du dimanche parce qu'il est amusant et rapide, il reste insuffisant et inadapté à un dessin professionnel. (The Electric Studio, disquette et stylo optique de Amstrad Schneider pour *Amstrad*.)

Type : ________ *création graphique*
Intérêt : ________ ★★★★
Accessibilité : ________ ★★★★★
Potentialités : ________ ★★★★
Prix : ________ *K7 : C, disq. :D*

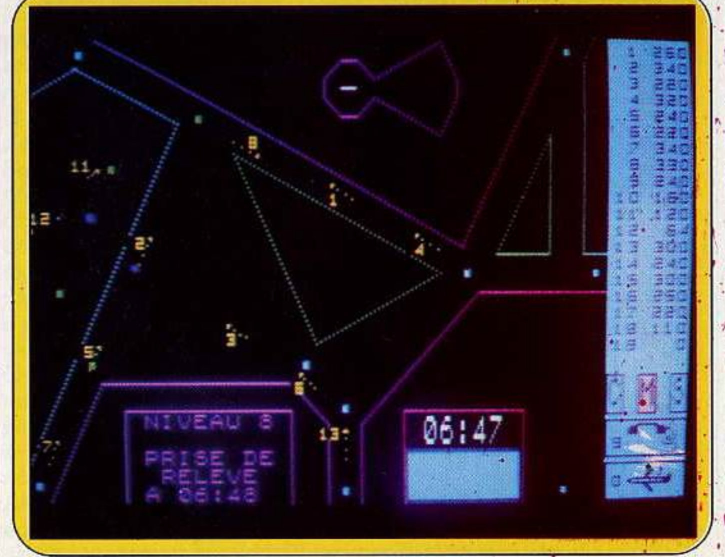
Contrôle aérien

Anti-frime

Un logiciel de simulation unique en son genre, exigeant mais passionnant, pour comprendre pourquoi les contrôleurs aériens sont si attachés à leur métier.

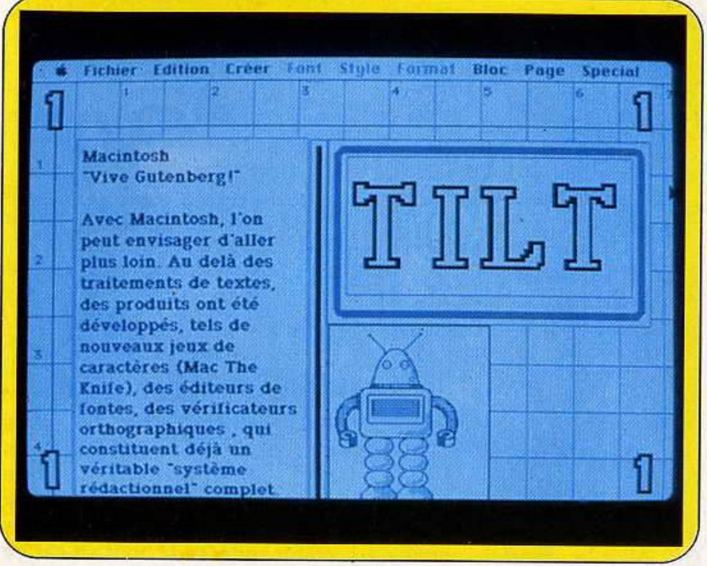
Paris, Air-Inter Yankee Sierra, bonjour.
Air-Inter Yankee Sierra, bonjour, maintenez le cap zéro vingt autorisé niveau 100, transpondeur soixante-six cinquante et un, vitesse élevée.
Yankee Sierra, Roger, vers le niveau 100, maintenons le cap zéro vingt, et la vitesse.
Ce dialogue, un rien hermétique pour le commun des mortels, est celui entendu dans le centre de contrôle nord Athis-Mons, le premier juillet 1985 à 18 h 15. Semblable à des milliers d'autres, il appartient au quotidien d'une salle de contrôle de trafic aérien. Et se trouve retranscrit dans le manuel d'utilisation du logiciel *Contrôle aérien*. Un exemple significatif de la volonté de coller à la réalité. Volonté qui aboutit à une réussite exemplaire. D'autant plus méritoire que ce logiciel tourne sur *TO7*, même sans extension de mémoire (les cartouches ont du bon !) et est unique en son genre, toutes machines confondues. Les simulateurs de vol ne se comptent plus, les simulateurs de contrôle aérien d'atterrissage pointent le bout de leur tour, mais il manquait encore un simulateur de contrôle des routes aériennes. Réalisé par des professionnels (voir la rubrique « le créateur du mois » dans le Tilt journal), ce logiciel n'est pas un jeu à proprement parler. Ne cherchez pas de carotte ludique, il n'y en a pas. N'essayez pas de jouer au plus fin, en essayant de provoquer des catastrophes. La partie s'arrête avant même le premier accident.
Que les drogués de l'action violente, les Rambo en herbe, les inconditionnels du spectaculaire passent leur chemin. Tout ce qui suit ne les concerne pas.
Contrôle aérien, c'est l'anti-frime. A l'écran, la réplique d'un véritable écran radar, avec les balises, les zones interdites, les avions. Pour plus de clarté, les routes ne sont pas matérialisées, les balises ne portent pas leur numéro affiché. Mais les transformations ne portent que sur des détails. Tous les éléments importants se retrouvent à l'écran. L'altitude de chaque avion est affichée en permanence. Les autres informations apparaissent à la demande : le plan de vol, ou strip, les messages en provenance des avions, les appels téléphoniques des autres centres de contrôle. Les instructions s'effectuent facilement au crayon optique ou au clavier. A condition d'avoir lu avec attention le manuel, d'ailleurs un modèle du genre. Il explique clairement le fonctionnement du logiciel comme celui du contrôle aérien réel, et propose en annexe les caractéristiques des appareils courants ainsi qu'un glossaire. La lecture de ces soixante-dix-sept pages demande un certain temps, mais il est illusoire de prétendre foncer tête baissée dans la simulation. La déconvenue est garantie. Car l'écran ne se transformerait qu'en une succession de droites — fixes — et de points — mobiles — sans aucune signification. Répétons-le, *Contrôle aérien* n'est pas du tout spectaculaire. Mais une fois entré dans la partie, et l'on y parvient rapidement, il est difficile de s'en séparer. On se laisse prendre rapidement au jeu. Derrière ces points lumineux se cachent de vrais avions, avec leurs passagers, leurs équipages. Ah, lorsque les micro-ordinateurs posséderont une synthèse vocale véritablement utilisable...
D'un coup d'œil, on vérifie que les vols se déroulent sans histoire. Pas d'appel en souffrance, pas d'orage en formation, ou de risque d'« *air miss* », plainte déposée par les commandants de bord en cas de non respect des distances de sécurité. L'Airbus d'Air Inter en route vers la Corse demande un changement d'altitude, le Boeing de la Pan Am doit changer de niveau pour laisser passer en toute sécurité celui de la Lufthansa.
Attention, le Fokker d'Air-affaire s'approche de la zone de contrôle de l'aéroport. Il faut prévenir les confrères, et placer l'appareil à l'altitude et la vitesse d'approche... Petit à petit un ballet, dont le contrôleur est le metteur en scène, se met en place. Magique.
Les reproches à adresser à ce logiciel ne concernent que le détail. L'écran clignote toutes les dix secondes, pour simuler le balayage radar. Nous nous serions passés volontiers de ce réalisme, le déplacement des avions se révélant suffisant pour alerter l'attention. Quant au nom choisi pour l'aéroport, « Vifi International », cela prête plutôt à sourire. Avec ses huit niveaux de difficulté (de trois à vingt avions à gérer), *Contrôle aérien* est capable de donner du fil à retordre même à un professionnel.
Une partie dure de trente minutes à deux heures suivant le niveau, et est sanctionnée par un nombre de points et une qualification. Et pour ceux qui obtiendront le label « Superviseur » dans un niveau élevé, ce sera peut-être l'aube d'une vocation. Une belle réussite, originale et sérieuse, dans le bon sens du terme. (Cartouche Vifi-International pour *TO7*, *TO7/70* et *TO9*.)

L'écran de contrôle est réalisé avec un souci de réalisme pointilleux.



Type ________ *simulation de contrôle aérien de route*
Intérêt ________ ★★★★★
Graphisme ________ *peu spectaculaire, mais réaliste*
Bruitage ________
Prix ________ *D*





Le placement exact s'effectue avec la loupe.

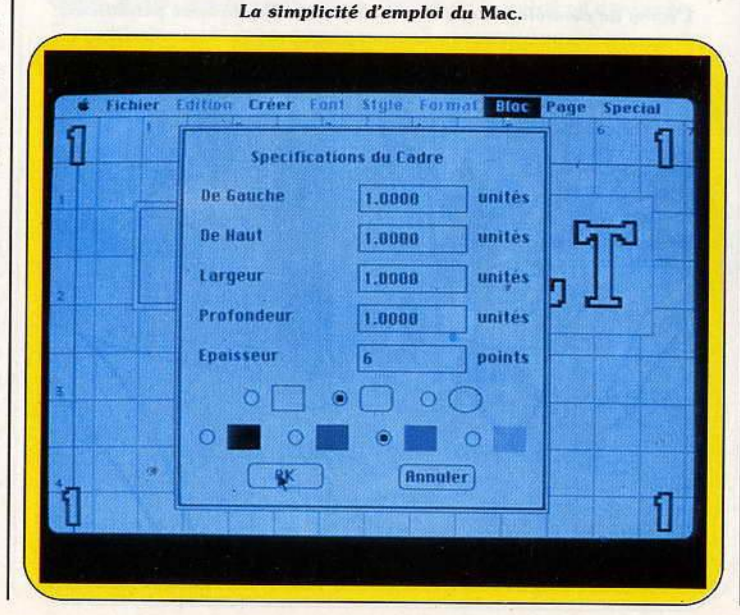
Ready set go

Carte de presse

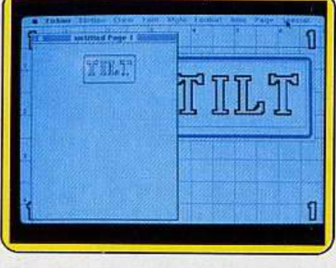
L'idée est simple : mettre en page les textes rédigés sur *Mac Write* et illustrés avec *Mac Paint*. Le résultat est surprenant. Associé à un digitalisateur et une imprimante laser, *Ready set go* réalise des exploits.

Lorsque un traitement de texte efficace s'associe à la création graphique, le résultat a toutes les chances d'être intéressant. Ce mariage-ci s'intitule *Ready Set Go* : il permet la synthèse idéale de *Mac Paint* et de *Mac Write*. Votre *Macintosh* se transforme en mini organe de presse. Carte blanche est donnée à votre imagination : page de pub, journal d'entreprise ou documentation personnelle, vous avez le choix pour un résultat professionnel. *Ready Set Go* gère la création de type journalistique par le biais des deux programmes précités (fournis avec le *Macintosh* lors de son achat). Le travail se décompose en quatre phases qui concernent la rédaction avec les blocs textes, l'iconographie avec les blocs images, et la présentation avec les cadres et les filets.
La page créée apparaît en réduction sur l'écran principal ainsi que diverses fenêtres où l'on sélectionne les options de travail. La saisie du texte, tout d'abord, est effectuée soit directement au clavier, soit à partir des textes mémorisés sur *Mac Write*.
Différentes polices de caractères sont accessibles. Le texte s'inscrit dans un bloc défini auparavant sur la page et peut être réparti d'une colonne à l'autre selon la configuration souhaitée. Cette option offre la possibilité de ménager, en quelque endroit que ce soit, les encarts nécessaires aux titres et illustrations.

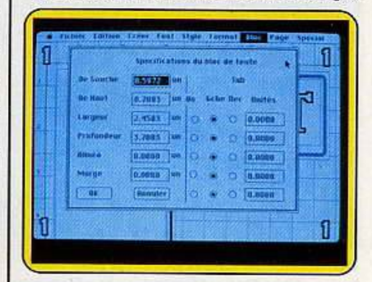
La simplicité d'emploi du Mac.



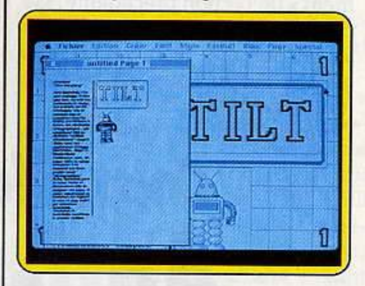
Une fois composé, le texte peut subir toutes les modifications nécessaires. Outre les options propres au contenu de l'article, ce dernier peut être plus ou moins centré, afin d'obtenir sa justification définitive.
L'agencement de votre maquette s'appuie sur la mise en place des cadres et filets. Ceux-ci sont déterminés par leur épaisseur, leur forme (bord arrondi), leur trame. Les cadres sont « envoyés » en arrière-plan du texte afin de mettre les articles en évidence. Les filets horizontaux ou verticaux pour leur part gèrent la disposition des divers éléments pour l'équilibre final de la mise en page.
En ce qui concerne les illustrations, *Ready Set Go* permet d'utiliser soit le programme *Mac Paint*, soit l'interface vidéo « Mac Vision », si vous la possédez. Celle-ci représente sans aucun doute la solution la plus intéressante puisqu'elle vous permet de digitaliser votre sujet : la reproduction obtenue est d'une qualité proche de la photographie. Si la digitalisation s'avère quelque peu onéreuse, une cartouche associée à l'imprimante « Image Writer » vous donne la possibilité d'entrer sur *Ready Set Go* toutes des illustrations ou photos disponibles sur papier. C'est alors l'imprimante qui transfère le document à l'ordinateur. Considéré dès lors comme un « bloc photo », le cliché se positionne sur votre page à l'aide de la souris. Ses dimensions peuvent être modifiées à tout moment, à l'horizontal et à la verticale. Il suffit pour cela de taper au clavier les pourcentages d'agrandissement ou de diminution voulus. Quoi qu'il en soit, c'est la mini page de contrôle qui permet à tout moment de superviser l'équilibre de votre maquette.



Visualisation en taille réelle et loupe.



Mise en forme du pavé de texte...



suivie du résultat.

Ready Set Go a l'avantage de proposer un grand nombre d'options tout en restant d'un maniement fort simple. La compatibilité des différents programmes cités permet un travail complet et efficace. La création est relativement vaste (trente-deux pages peuvent être mémorisées au total) et il est toujours possible de dupliquer un bloc image ou un bloc texte afin de le reproduire sur plusieurs pages. Le résultat final est sauvegardé sur disquette ou édité sur imprimante. *Ready Set Go* est sans contestation possible un excellent logiciel. Le bilan économique est plus décevant. Pour jouir au maximum d'un tel programme, la confi guration nécessaire (notamment en ce qui concerne la digitalisation d'images) reste relativement onéreuse. (Disquette Mannhatan Graphies pour *Macintosh*.)

Type ______ *création journalistique*
Intérêt ______ ★★★★★
Graphisme ______ ★★★★★
Bruitage ______
Prix ______ *2 200 F environ*



Tableau de bord et vision arrière du vaisseau pour parer les attaques-surprise.

Elite

L'Empire des mille planètes

Somptueux voyage dans l'espace, vers les hautes sphères de l'action et de la stratégie. Le troc intergalactique, il n'y a que ça de vrai. Surtout lorsque les clients tendent vers l'infini.

Elite vous a été présenté dans la rubrique « Tubes » du *Tilt* n° 28. Devant la qualité exceptionnelle de ce programme, nous n'avons pu résister à la tentation de vous en détailler, ici, tous les aspects. *Elite* vise les hautes sphères de l'action et de la stratégie et s'inscrit, sur la liste des futurs concurrents aux Tilt d'Or 1986. Alors, plein feu sur la galaxie et que le meilleur gagne.

« L'espace », un mot qui fait rêver le jeune commandant que vous êtes. Un espace tridimentionnel composé de huit galaxies où la vie s'est organisée selon tous les modes d'économie et de gouvernements possibles. Le point de départ de votre épopée est la planète Lave. Vous venez d'y acquérir un vaisseau Cobra MK III et ne possédez, en tout et pour tout, que cent CR (monnaie universelle). A compter de ce jour, vous allez sillonner ce nouvel univers afin de commercer avec les deux mille planètes accessibles du système.

Vos achats se divisent en deux catégories. Tout d'abord, les armes qui équipent votre vaisseau : le Cobra MK III possède un laser frontal et un lance-missiles. Bien que divers équipements supplémentaires soient mis en vente (lasers arrières ou transversaux, bombe énergétique), vous n'êtes pas encore assez riche pour les acquérir et votre première mission n'en sera que plus dangereuse ! C'est le commerce qui va vous permettre de vous enrichir.

Sur chaque planète, vous achetez ou vendez toutes les denrées développées dans la galaxie. Il est dès à présent indispensable de tenir compte du contexte économique et social de votre base d'achat de votre destination de vente.

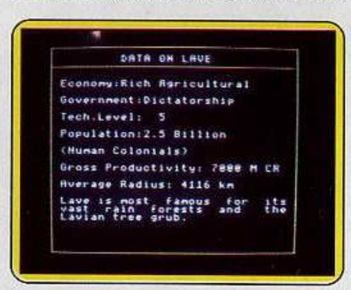
Grâce à l'ordinateur de bord, chaque planète vous est présentée par son mode de vie, sa richesse, sa population, son niveau de technologie et l'état de ses industries. Ainsi, n'espérez pas vendre de la nourriture à un gouvernement particulièrement développé dans le domaine agricole... L'idéal serait en fait, de pouvoir connaître par avance les cours pratiqués sur les planètes avoisinantes. Ceci est impossible, hélas, et seuls réussiront ici les économistes judicieux dont vous êtes certainement.

Il est temps de prendre la route pour votre première tractation. Vous avez acheté une tonne de nourriture, deux tonnes de textiles, sept tonnes de minerais. Il ne vous reste qu'une dizaine de CR mais vos soutes sont pleines. Après avoir déterminé votre destination sur la carte de la galaxie, une poussée de gaz et vous voici dans l'espace. La cabine du Cobra MK III révèle un tableau de commande particulièrement efficace. La pièce maîtresse de l'ensemble est sans aucun doute le radar tridimensionnel qui vous permet de vous situer à tout moment dans l'espace. A l'aide des vues arrière, gauche et droite, vous pouvez surveiller l'entourage et parer aux attaques d'ennemis éventuels. Après avoir réduit les réacteurs au minimum, enclenchez la touche « hyperespace ». Vous êtes projeté, quelques années lumière en avant, aux abords de la planète choisie. A partir de ce moment, c'est de votre habileté de pilote que dépend le succès de l'entreprise. Poussez les réacteurs à pleine puissance et réglez votre cap à l'aide du joystick. L'écran radar vous signale la présence de vaisseaux dans les parages. Attention, il peut tout aussi bien s'agir d'honnêtes commerçants (comme vous !) que de dangereux pirates. Un point sur l'écran radar peut être vert, jaune ou rouge. Ces couleurs dépendent en fait de l'animosité du visiteur et la dernière nommée est la plus mal venue... Les pirates, fort nombreux dans cet univers si vaste, vont tout faire pour vous anéantir. Vous ne devez pas hésiter une seconde. De leur mort dépend votre vie ! Pointez le viseur du laser, armez en outre un missile et sus à l'ennemi.

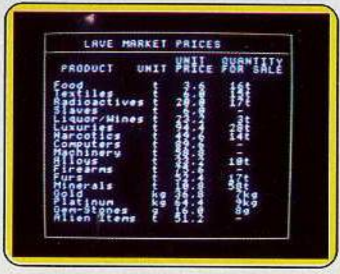
Carte de portée moyenne.



Fiche signalétique de la planète Lave.



Les cours des denrées vitales.



Tandis que vous essuyez le tir de ces bandits, votre écran de protection énergétique s'amenuise dangereusement. Si toute votre énergie venait à disparaître, ce serait l'anéantissement de votre vaisseau. Mais un missile bien placé vous sort de ce mauvais pas. Aux abords de la planète, vous voici enfin dans la zone dite de sécurité. Il s'agit d'une sphère dans laquelle patrouillent des polices sidérales qui vous protégeront jusqu'aux abords de la base. L'atterrissage est une des phases les plus ardues de votre voyage.

Chaque planète possède un petit satellite, appelé Cariolis, qui est en fait la base de commerce où vous allez vendre vos marchandises et vous approvisionner en armes et essence. Une fois atterris, votre vaisseau et vous-même êtes désormais hors de danger. Etablissez le bilan de vos pertes (essence, missiles,...) afin d'étudier la rentabilité de votre premier voyage. C'est par ce cumul de stratégie et d'action qu'*Elite* séduira tous les aventuriers. Le réalisme du jeu est captivant, notamment en ce qui concerne le commerce et la psychologie des tractations. Le premier voyage effectué, prévoyez de longues heures de lutte acharnée. Ne devient pas milliardaire qui veut et seuls les pilotes téméraires verront un jour le bout du tunnel. (Cassette ou disquette Firebird pour *C 64*. Existe également sur *BBC*, *Spectrum*. Version attendue sur *Amstrad*.)

Type	*stratégie et simulation*
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	*B*

DX7, CX5M Midi sonne

Depuis que la musique a fait appel à l'informatique, les puces et circuits intégrés ont détrôné les cordes et caisses de résonnance pour une nouvelle vision de l'harmonie. Du *Spectrum* au *DX 7*, du *Commodore 64* au *Macintosh*, sans oublier l'*Apple II* et le *M.S.X. Yamaha*, six ordinateurs s'éclatent pour un banc d'essai « spécial musique. »

Armel Roubeix



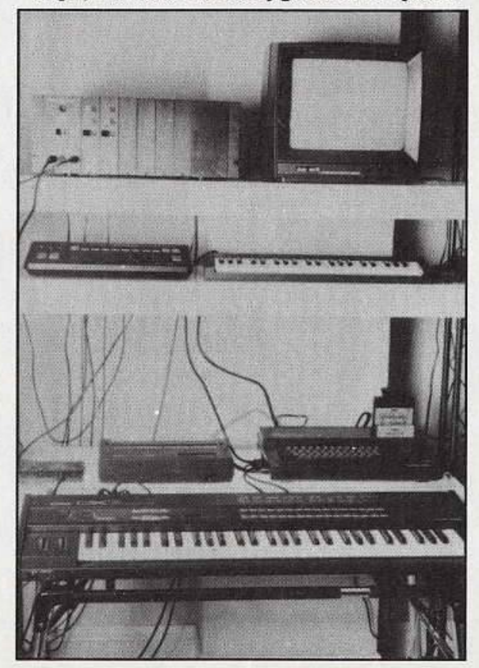


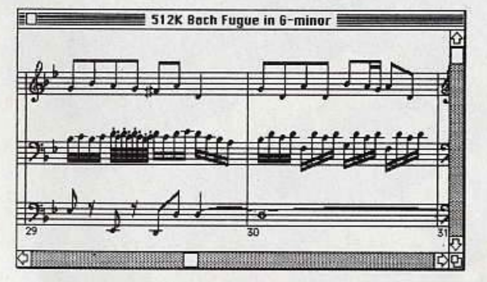
Le CX 5M Yamaha, ***un M.S.X. classique avec un synthétiseur haut de gamme intégré.***

Yamaha, une gamme complète

La chaîne des produits Yamaha reste à l'heure actuelle un élément important dans le domaine de la micro-informatique musicale. Avec le *DX 7*, premier synthétiseur numérique accessible pour un investissement raisonnable (12 000 F en version de base), la firme japonaise a développé une gamme complète de produits centrés sur l'ordinateur *CX 5M* qui est un *M.S.X* contenant un synthétiseur intégré. D'une esthétique particulièrement sobre, le *DX 7* est constitué d'un clavier de cinq octaves surmonté d'une quarantaine de touches de fonctions. Pour le plaisir des mains et des yeux, ces touches sensitives sont d'un maniement doux et précis et un mini-écran de contrôle digital précise à tout moment la fonction activée.
La synthèse sonore s'effectue par le biais de six opérateurs. Chacun d'eux correspond en fait à une onde qui devient soit porteuse, soit onde de modulation. Ces opérateurs, enchaînés selon divers algorythmes, sont à la base de la synthèse « modulation de fréquence » (FM). Outre les trente-deux sons préprogrammés dans la version d'origine, Yamaha met à votre disposition plusieurs cartouches de ROM renfermant chacune soixante-quatre nouveaux sons. Le port cartouche, situé sur le tableau de la machine reste très accessible et l'étendue des sons laissera pantois les novices en la matière : explosion, « goutte d'eau » ou son cristallin, la reproduction est d'une qualité indéniable. Pour la création sonore, à vous de sélectionner les quelques soixante-quatre options qui gèrent l'établissement d'une nouvelle harmonie.
Si le monde fantastique de la recherche musicale ne peut manquer de vous séduire, l'amateur risque d'y perdre son latin... En effet, aucune illustration ne vient mettre en valeur votre travail, si ce n'est une notice d'utilisation qui, bien que très complète, est d'un abord assez ardu. C'est ici qu'intervient l'ordinateur *CX 5M* Yamaha. Quarante-six sonorités sont préprogrammées dans la mémoire de l'ordinateur. Des cloches de Big Ben aux sirènes d'ambulance, le son FM dépayse et séduit. Et ici, plus d'ambiguité... Toutes les données de création sont visibles à l'écran ! Le maniement s'opère à l'aide des touches d'un clavier « Querty » classique : on aurait souhaité une visualisation des courbes de fréquence et ondes de modulation. Il n'en est rien et le travail reste axé sur une définition chiffrée des différentes données. Rassurez-vous, quelques heures de manipulation auront bien vite raison de ce léger handicap.
Pour une première approche de la composition le *M.S.X. Yamaha* a l'avantage de cumuler dans une seule chaîne de produits les divers aspects de la micro-informatique musicale actuelle. Ainsi, se sont développés, outre la création sonore, quelques programmes complémentaires tels le « séquenceur pas à pas » qui permet de composer note par note une partition sur huit pistes ou encore le « Midi Recordeur » qui autorise l'enregistrement de séquences en temps réel et ce, à partir de divers instruments. Toute la musique informatique est en effet axée sur la compatibilité Midi (interface numérique pour instruments de musique). Ainsi, les diverses phases de travail opérées sur le *CX 5M* pourront être rattachées à tout équipement de norme Midi. Le *DX 7* est bien entendu directement concerné par ce principe ainsi que toutes les boîtes à rythmes de la chaîne Yamaha. Cette compatibilité est opérationnelle sous deux aspects fondamentalement opposés : dans un premier cas, c'est l'ordinateur qui gère un clavier ou tout autre instrument.
Inversement, le *CX 5M* peut, par le même mécanisme, être commandé par un autre synthétiseur. La firme Yamaha n'a malheureusement pas toujours tenu compte de cette souplesse d'emploi... En effet, le premier *M.S.X. Yamaha*, bien que possédant une prise *Midi In* ne pouvait être géré par un synthétiseur, erreur que l'on ne trouve pas sur le *Macintosh* ou le *Commodore 64*.
Considéré comme une entité homogène, le *CX 5M* et ses périphériques ne sont pas à proprement parler des produits « professionnels ». L'ensemble est accessible pour un prix relativement modique mais ne présente pas les qualités sonores et techniques indispensables au travail de studio. Le *DX 7* quant à lui reste un excellent synthétiseur haut de gamme notamment en ce qui concerne les sons percutants ou les « attaques » des diverses sonorités. Il fait désormais partie intégrante de tout équipement professionnel digne de ce nom.

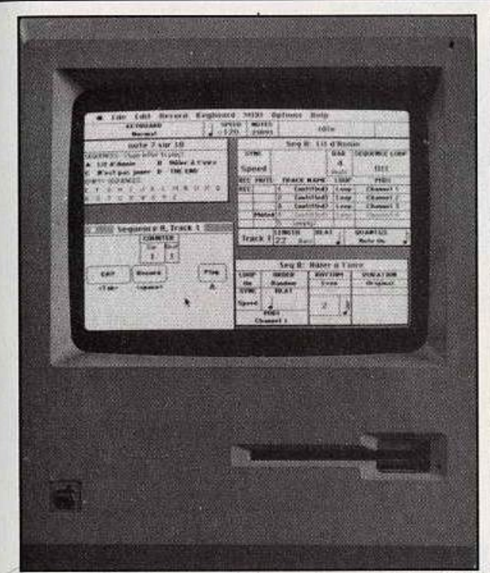
DX 7, CX 5M, ***séquenceur, imprimante, ampli, moniteur : une configuration complète.***





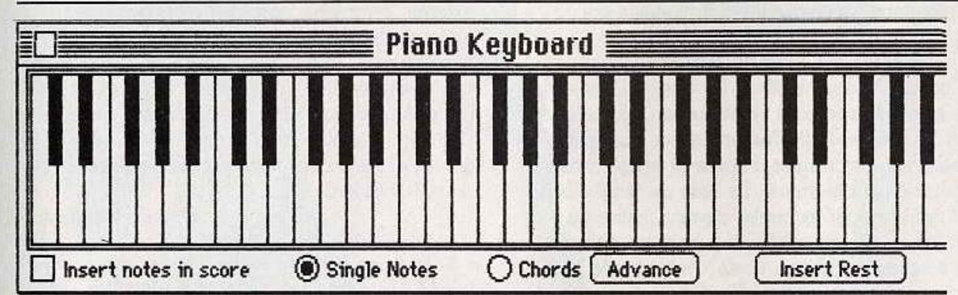
Les « pro » et le Mac

Si l'informatique trouve peu à peu sa place auprès des musiciens professionnels, c'est le plus souvent par le biais du *Macintosh*. Avec ses 512 K de mémoire et sa gestion de données particulièrement efficace, cet ordinateur a séduit les concepteurs de programmes et de matériels musicaux. Il serait superflu de présenter ou d'étudier les capacités techniques du *Macintosh* ; notons simplement que la conception d'interface Midi a permis l'étude de plusieurs programmes tels des éditeurs de partition ou des séquenceurs. Tout comme le *CX 5M* de Yamaha, le *Macintosh* a l'avantage d'être peu encombrant : c'est un atout qui a son importance pour les musiciens globe-trotters. Pour un prix plus élevé que son homologue japonais, cet ordinateur a donc conquis le monde de la musique informatique. Vingt quatre mille notes, cent soixante pistes parallèles, les possibilités des programmes disponibles sont époustouflantes. Depuis la mi-octobre, le séquenceur « Total Music » autorise vingt six séquences de dix pistes chacune, (l'équivalent de vingt six magnétos dix pistes !!!).





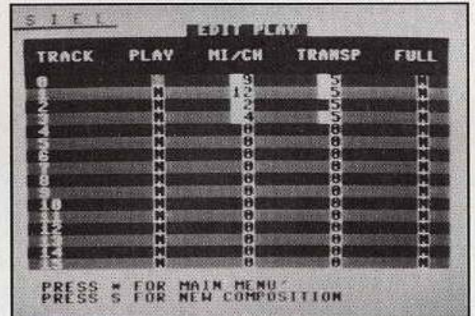
Le séquenceur **Macintosh couplé au DX 7** *révèle d'extraordinaires possibilités : l'instrument, l'ordinateur, le musicien ne font plus qu'un...*

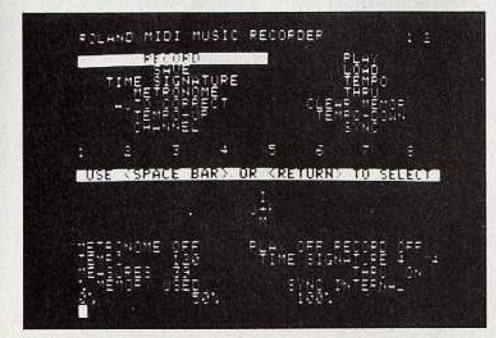


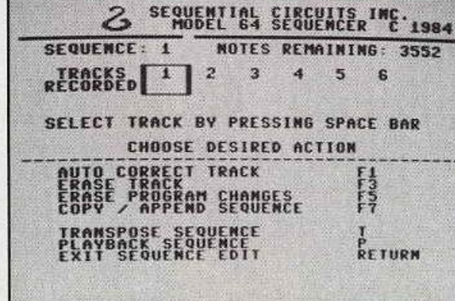
La création sera restreinte par le nombre de synthétiseurs possédés par le musicien... Le « Midi Séquenceur » offre, pour sa part, des possibilités hors du commun.
Dès sa mise en route, le *Macintosh* se transforme tout à la fois en enregistreur, correcteur et chef d'orchestre. Connecté par prise Midi, le premier synthétiseur entre ses accords de violon. A l'aide de la synchro externe, la deuxième composition s'accorde parfaitement à l'ensemble. Un peu d'écho, un « doubling » de quelques micro-secondes et voici le son profond d'un orchestre symphonique.
Si l'on peut désormais piloter, à partir du *Macintosh*, le fameux *DX 7*, ce dernier n'en tire que des avantages. En effet, il est possible de « spliter » (diviser en deux parties) son clavier afin de définir, à la main gauche, une commande quelconque tandis que la main droite joue la mélodie. La transposition d'un thème devient un jeu d'enfant, les changements de rythme ou de mode de jeu (accord, note simple)... sont autant de possibilités captivantes et utiles. Les corrections sonores et rythmiques sont bien entendu au programme. Une tabulation spécifique isole telle ou telle phase du morceau afin d'en modifier le contenu. Non content de piloter jusqu'à trente deux synthétiseurs (!), le *Macintosh* permet de traiter ces derniers en « esclaves » c'est-à-dire de commander leur mise en route et d'y introduire des sonorités accessibles sur d'autres librairies sonores. Le son désiré est envoyé au synthétiseur, chargé par celui-ci en amont de la séquence, interprété ensuite pour être finalement remis à sa place d'origine.
L'instrument, l'ordinateur et le musicien ne font plus qu'un. C'est en fait la qualité primordiale du *Macintosh* et de ses périphériques.
Dans le domaine de la création sonore, la société Opcode (Californie) qui est à l'origine de la majorité des programmes musicaux du *Mac*, a développé une formidable librairie de sons tout en respectant la pluralité des marques et types de synthétiseurs. Il n'est plus de limites aux choix des sonorités. Un piano sera, par exemple, sélectionné parmi quelques deux cents possibilités disponibles en mémoire morte.

L'interface Midi pour le **Commodore 64** *et l'écran du séquenceur Siel. Deux séquenceurs en temps réel pour le* **C 64** *qui transforment votre ordinateur en bête de scène*











Le Spectrum *métamorphosé en séquenceur huit pistes ! More power for the price*

BANC D'ESSAI

De quoi satisfaire les perfectionnistes et convaincre les sceptiques!
Il est un autre aspect, spécifique au *Macintosh*, qui bien que restreint dans ses applications, démontre assez justement la complémentarité homme/machine qui s'est installée sur de tels ordinateurs. Il s'agit d'une simple option qui retraduit une mélodie de façon aléatoire, en inversant au hasard les notes et accords issus de vos créations. Même si le mécanisme n'en est que purement mathématique, une telle fonction établit le lien indispensable entre la création et la technique : l'ordinateur devient alors le créateur, l'homme étant relégué au rôle de simple exécutant.
L'ensemble des programmes disponibles sur *Macintosh* fait preuve, nous l'avons vu, d'une compatibilité sans faille. Les séquenceurs en temps réel trouvent tout naturellement leur finalité dans l'édition de partitions. « Professional Composer » affiche sur l'écran de votre ordinateur soit une partition de type piano (deux portées) soit, en mode « multiple », jusqu'à douze partitions pour les arrangements d'orchestre. Le graphisme bénéficie bien sûr des capacités du *Macintosh*. L'écriture est précise, soignée, l'équilibre des symboles reste à définir selon vos goûts afin de ne pas alourdir l'ensemble et de rendre aisé un déchiffrage ultérieur.
En conclusion, la configuration complète du *Macintosh* est des plus homogènes. Elle permet à un musicien isolé de contrôler d'un bout à l'autre la création de son œuvre, et ce, sans avoir une seule fois pressé une touche du clavier de l'ordinateur... Souris oblige!
Si le *Macintosh* reste un produit relativement cher, il existe quelques configurations de qualité biens moins onéreuses. L'*Apple II* et *IIe*, par exemple, ont bénéficié de la carte MIC 001 développée par Yamaha. Cette carte gère la registration sur *DX 7* c'est-à-dire, la visualisation et la modification des fréquences sonores et de leurs enveloppes, l'enregistrement par des séquenceurs analogues aux modèles précités (bien que moins performante) et enfin l'écriture musicale directe (pas à pas) ou en provenance d'un séquenceur. Le coût d'achat de cette configuration est encore élevé et nous lui préférons une unité *Commodore 64*.
Ce dernier doit à son ancienneté quelques cent logiciels de musique allant du simple jeu au séquenceur semi-professionnel.
Les configurations dont il convient de parler ici font appel à deux types d'interfaces Midi : les interfaces dites « intelligentes » et les simples. Les premières sont nommées ainsi car elles comportent en elles-mêmes le programme de séquenceur nécessaire à l'enregistrement.
De Sequential Circuit, le « Séquenceur 64 » est, par exemple, un matériel idéal pour les grands talents à petit budget! De l'auto-correction rythmique au changement de tonalité par « playback », le mécanisme s'avère particulièrement complet. Huit séquences peuvent être « chaînées » les unes à la suite des autres. On compose l'introduction, les couplets et les refrains individuellement, ce qui limite beaucoup les risques d'erreur et allège considérablement le travail. La base de temps (boîte à rythmes, par exemple) devient maître du système, ou est traitée en « esclave » en s'adaptant au tempo voulu. Autre mode de compatibilité, « Sixteen Track Live Sequenceur » et « Multitrack Composer » de la société Siel sont deux matériels qui font appel à une interface passive. Le premier programme est analogue au « Sequenceur 64 » si ce n'est qu'il gère une séquence sous seize pistes d'où la nécessité de composer votre morceau d'une seule traite.
Le second est un « séquenceur pas à pas » où chaque note est rentrée au fur et à mesure de la mise en place du thème et de l'arrangement. Ainsi, pour les jeunes adeptes de la musique futuriste, voici une façon plus qu'économique d'aborder la composition et l'enregistrement.
Commodore a su tenir compte du marché musical : ces configurations sont depuis longtemps employées pour bon nombre de créations, qu'il s'agisse de musique de publicité ou de musique de film... Le *64*, vieux routier de la micro avait son mot à dire.
Et pour finir en beauté, voici enfin la configuration économique... Avec son microdrive et son interface Midi, le *Spectrum* se transforme en un séquenceur huit pistes!
La mémoire de l'ordinateur permet d'enregistrer jusqu'à trois mille notes, ce qui autorise déjà un travail considérable. La création sonore est aussi au programme avec dix librairies de trente-deux sons chacune. L'interface donne accès aux prises *Midi in*, *Midi out*, *Synchro* interne et externe. Il est ainsi possible de connecter au *Spectrum* un ou plusieurs synthétiseurs et de bénéficier, en outre, d'une synchronisation soit par l'intermédiaire d'une boîte à rythmes, soit à l'aide du métronome interne du programme. Bref, un ensemble qui s'apparente aux plus grands et reste dans les limites financières des amateurs éclairés.

Olivier Hautefeuille

NB : En ce qui concerne les ordinateurs *Commodore 64*, *ZX 81*, *Apple IIe* et *Macintosh*, toutes les configurations présentées dans le banc d'essai sont disponibles chez Midi Shop, 64, boulevard Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 48.07.22.02.
Le *DX 7*, le *MSX CX 5M* et ses périphériques sont en vente chez Music Land, 66, boulevard Beaumarchais, 75011 Paris. Tél. : 47.00.09.13.

RADIOSCOPIE ET TILTOSCOPIE

MSX YAMAHA

Origine : Japon
Connexion T.V. : Péritel ou prise antenne PAL (spectravidéo)
Mémoire vive : 64 K
Extension de mémoire vive : non
Affichage : 24 lignes de 39 ou 32 colonnes
Son : 3 canaux sur 8 octaves
Entrée cartouche : oui
Disquette : lecteur non inclus
Prix de l'ensemble musical : (avec séquenceur et clavier musical) environ 8 000 F

Prise en main : ★★★★
Maniement : clavier
Graphisme : ★★★★★
Facilité d'emploi : ★★★★
Homogénéité : ★★★★★
Capacité : ★★★★
Rapport qualité/prix : ★★★★★

MACINTOSH

Origine : U.S.A.
Connexion T.V. : non (écran incorporé)
Mémoire vive : 128 K ou 512 K en option
Mémoire morte : 64 K
Extension RAM : non
Affichage : variable
Son : 4 voix
Entrée cartouche : non
Disquette : un lecteur de 9 cm inclus : prise pour deux lecteurs supplémentaires
Prix de l'ensemble musical : (avec interface et programme de séquenceur et édition de partition) environ 35 000 F

Prise en main : ★★★★★
Maniement : souris
Graphisme : ★★★★★
Facilité d'emploi : ★★★★★
Homogénéité : ★★★★★
Capacité : ★★★★★★
Rapport qualité/prix : ★★★★★

APPLE IIe ET IIc

Origine : U.S.A.
Connexion T.V. : Péritel par carte couleur sur le IIe)
Mémoire morte : 18 K
Mémoire vive : 64 K (IIe) ; 128 K (IIc)
Extension RAM : jusqu'à 832 K (pour le IIe)
Affichage : 24 lignes de 40 colonnes (80 pour le IIc)
Son : 1 voix
Entrée cartouche : non (7 slots pour cartes sur le IIe)
Prix de l'ensemble musical : 20 000 F (avec imprimante et programme séquenceur et éditeur de partition)

Prise en main : ★★★
Maniement : clavier
Graphisme : ★★★★
Facilité d'emploi : ★★★
Homogénéité : ★★★
Capacité : ★★★
Rapport qualité/prix : ★★

COMMODORE 64

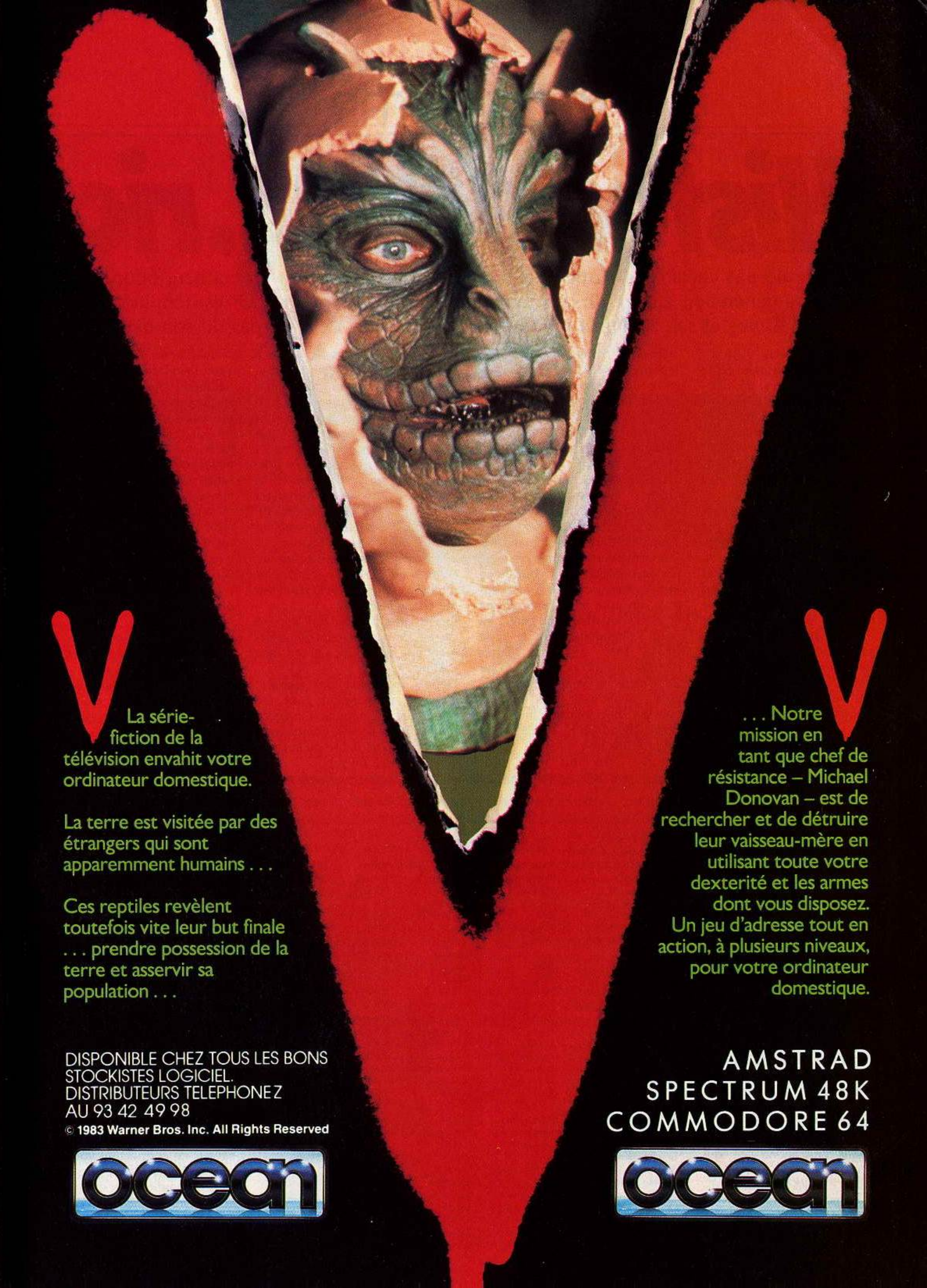
Origine : Etats-Unis
Connexion T.V. : UHF-Péritel
Mémoire vive : 64 K
Mémoire morte : 20 K
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Son : 3 voix sur 9 octaves
Entrée cartouche : oui
Disquette : oui
Prix de l'ensemble musical : (avec interface, moniteur et programme séquenceur) environ 10 500 F

Prise en main : ★★★
Maniement : clavier
Graphisme : ★★★
Facilité d'emploi : ★★★★
Homogénéité : ★★
Capacité : ★★★
Rapport qualité/prix : ★★★★

SPECTRUM

Origine : Grande-Bretagne
Connexion T.V. : Pal ou Péritel (par adaptateur)
Mémoire vive : 48 K
Mémoire morte : 16 K
Extension RAM : non
Affichage : 22 lignes de 32 caractères
Son : 1 voix sur 10 octaves
Entrée cartouche : avec extension
Disquette : option (micro drive)
Prix de l'ensemble musical : (avec interface programme et microdrive) environ 6 000 F

Prise en main : ★★★★
Maniement : clavier
Graphisme : ★★★★
Facilité d'emploi : ★★★
Homogénéité : ★★★★
Capacité : ★★
Rapport qualité/prix : ★★★★


V
La série-fiction de la télévision envahit votre ordinateur domestique.
La terre est visitée par des étrangers qui sont apparemment humains . . .
Ces reptiles revèlent toutefois vite leur but finale . . . prendre possession de la terre et asservir sa population . . .
V
. . . Notre mission en tant que chef de résistance – Michael Donovan – est de rechercher et de détruire leur vaisseau-mère en utilisant toute votre dexterité et les armes dont vous disposez. Un jeu d'adresse tout en action, à plusieurs niveaux, pour votre ordinateur domestique.
DISPONIBLE CHEZ TOUS LES BONS STOCKISTES LOGICIEL. DISTRIBUTEURS TELEPHONEZ AU 93 42 49 98
© 1983 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved
ocean
AMSTRAD
SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
ocean

Histoire d'O...ric

Difficile de ne pas verser une larme attendrie sur le micro qui initia au bonheur informatique une génération entière de programmeurs français. Son âge d'Or est terminé, mais avec l'*Atmos* et son nouveau grand frère, le *Télestrat*, Oric n'a pas dit son dernier mot.

Enfant prodigue venu d'Angleterre, ordinateur symbole de la « seconde génération ». « L'Oricmania » a occupé le haut de l'affiche fin 83 et début 84. Période épique où il fallait jongler avec les transformateurs, recommencer vingt fois le chargement des programmes, avec volume sonore comparable à un moteur d'avion. A l'époque il était courant de parler de « phénomène Oric » comme aujourd'hui de « phénomène Amstrad ». L'un comme l'autre doivent leur réussite à un rapport qualité/prix imbattable à un moment donné. Pourtant l'*Oric* était tout sauf inattaquable : taux de retours inavouable, fiabilité de chargement des cassettes plus que fantaisiste. Les équipes de programmeurs d'Ere Informatique, Loriciels ou Cobra Soft ont fait leurs premières armes sur le Basic de l'*Oric*. La bombe a depuis pris des allures d'étoile filante.

La campagne de publicité en 1984 présentait l'*Oric/Atmos* comme l'ordinateur définitif. Un an après, il s'affichait sous la banière « micro-école » avec une unité centrale à 999 francs. Cela résume l'évolution du marché de la micro informatique et l'image de marque de l'*Oric*.

Il est actuellement un bon premier ordinateur, concurrencé de très près par l'*Atari 800 XL* vendu à un prix encore plus compétitif. Les nouveaux logiciels se font rares. Un come back pour l'*Oric* ? C'est l'objectif affirmé d'Euréka Informatique, nouveau propriétaire de la marque, depuis le 1er juin, qui compte sur les progrès réalisés sur le chargement et l'alimentation pour relancer les ventes. A l'origine fabriqué en Grande-Bretagne, il a fait l'essentiel de sa carrière en France. Selon Euréka, 200 000 machines ont été vendues dans l'hexagone, ce qui représente 60 à 70 % des ventes mondiales. Euréka fabrique l'ordinateur dans son usine de Normandie également consacrée à la construction de moniteurs et d'interfaces vidéos.

Depuis sa commercialisation en septembre 82, l'*Oric* a subi moultes modifications et améliorations. Son histoire ressemble à une grande saga avec, en vedette, un ordinateur qui n'est chaque fois ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre.

Elle débute en octobre 1982 avec la sortie du premier *Oric*.

Amstrad joue l'intégration, Oric l'extension. L'*Oric 1* à ses débuts vouait un amour sans limites aux tranformateurs. Quand on aime on ne compte pas : vous m'en mettrez trois : un pour l'unité centrale, un pour le magnétophone et, c'est là où réside son génie, un pour l'alimentation de la prise péritel. Petit, avec des allures d'ordinateur de poche, 17 cm sur 28, il devenait paradoxalement le plus encombrant des micros. L'*Oric 1,* disponible en deux versions, 16 ou 48 K, s'habillait de beige et de noir avec un clavier gomme. Dix-huit mois plus tard l'*Oric 1* laissait la place à l'*Oric/Atmos,* et jouait le rouge et le noir sur un clavier mécanique, type « Qwerty », au toucher performant. La version « Azerty » annoncée déjà en avril 84 n'a jamais vue le jour.

Pour 490 francs il est encore possible de passer de l'*Oric 1* à l'*Atmos,* ce qui revient à changer le boîtier et la Rom. Au delà de ces différences ils se ressemblent comme des frères jumeaux. La compatibilité est quasi totale de l'*Oric 1* vers l'*Atmos.* Seules les quelques adresses de la Rom ont été changées.

Les programmes qui font appel à ces adresses présentent généralement une face « Oric » et une face « Atmos ».

Depuis le rachat par Euréka, d'autres améliorations ont été apportées. Alimentation intégrée pour la prise péritel, chargement beaucoup plus fiable qu'auparavant et baisse du prix.

LOGICIEL	MARQUE	TYPE	INTÉRÊT	PRIX	TILT N°
Une affaire en or	Free Game Blot	Simul. économique	★★★★★	B	18-21-25
Les aventures de Lilla et Jacky	Micropuce	Aventure	★★★	B	18
Bombyx	Dialog Infor	Réflexe	★★★★	B	18
Calcul mental	Loriciels	Educatif	★★★★	B	22
Course aux lettres ...	Loriciels	Educatif	★★★	A	18
Dambuster	IJK	Simulateur de vol	★★★	B	20
Dedal	Infogrames	Action	★★★	B	21
Le diamant de Keops .	Sprites	Action/avent.	★★★	B	21
Doggy	Loriciels	Réflexes	★★★★	B	18
Don Juan	Duc	Strat. amoureuse	★★★	B	18
Frelon	Loriciels	Action	★★★	B	21
Locus	No Man's Land	Aventure	★★★★	A	20
La maison de la mort .	Micro pg 5	Aventure	★★★	B	18
Master paint	Ere Informatique	Dessin	★★★★	C	22
Microciel	Marco Polo	Educ./astron.	★★★	B	22
Mission impossible ...	No Man's Land	Avent./espion.	★★★	B	18
Monopolic	Free Game Blot	Monopoly	★★★	A	25
Montsegur	Norsoft	Avent. historique	★★★★	B	22
Planète bleue	Cobra Soft	Educ./géogr.	★★★★	B	22
Le rendez-vous de la terreur	Ere Informatique	Aventure	★★★★	A	18
Le retour du Dr Genius ...	Loriciels	Avent. graph.	★★	B	22
Le spectre d'Anubis ..	Micro progr.	Aventure	★★★★	B	18
Survivor	Loriciels	Action	★★★	A	18
Talisman	Infogrames	Action	★★★	B	19
Le tour du monde en 80 jours............	No Man's Land	Aventure	★★★★	B	18
La tour fantastique ...	No Man's Land	Aventure	★★	B	18
Le trésor du pirate ...	Free Game Blot	Course au trésor	★★★	B	18-23
Le Trident de Neptune	No Man's Land	Réflexe	★★★	C	18
3D Munch	Loriciels	Réflexe	★★★★	B	18
Vision	Duc	Sciences divinat.	★★★★	B	22
Le Yi King	Duc	Sciences divinat.	★★★	B	19

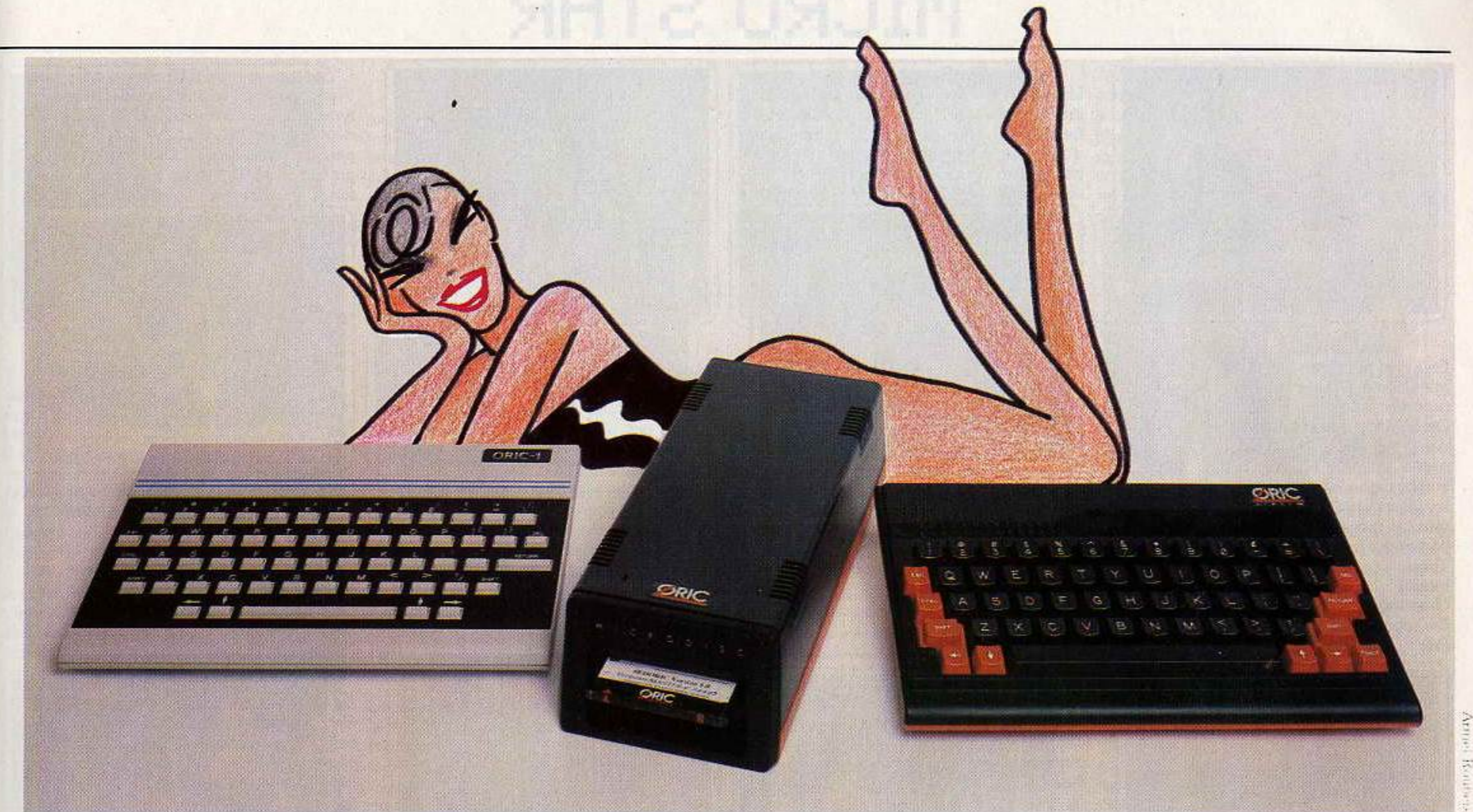
Malheureusement le problème du « reset » reste entier. Aucune initialisation du programme n'est réellement possible. Il existe bien un interrupteur en dessous et manœuvrable exclusivement à l'aide d'une pointe « Bic » pour éviter toute initialisation malheureuse. Moyennant quoi il ne sert jamais. Malins, les heureux possesseurs avaient alors pris l'habitude de débrancher systématiquement la prise alimentation. A chaque fois que la fiche approchait les sorties immédiatement voisines l'ordinateur « bugait ». Et ce détail expliquait le taux important de retours à l'usine.

A défaut de bouton « reset » les constructeurs auraient quand même pu prévoir une protection de ces sorties. Une seule solution, se rabattre sur le bon vieux scotch isolateur. Vive le progrès.

Les entrailles de l'ordinateur

L'*Oric/Atmos* est construit autour du microprocesseur 6502 qui équipe également l'*Atari* et l'*Apple IIe*. C'est un véritable 48 K qui offre, au prix d'une petite gymnastique sur l'*Atmos,* l'ensemble de sa mémoire vive pour la programmation, même en Basic, auquel il faut ajouter les 16 K de gestion vidéo. Le Basic de l'*Oric* est un Basic étendu qui s'est enrichi dernièrement de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires pour les possesseurs du Microdisc. Ses capacités sonores et musicales, trois voix sur cinq octaves, sont particulièrement faciles à utiliser. Une seule instruction Basic permet d'obtenir des bruitages performants : « zap » pour l'arme galactique à laser, « shoot » pour le coup de fusil ou encore « explose » pour l'explosion.

Vous en apprécierez toute la saveur en connectant votre *Oric* à une chaîne hifi. Il possède en effet un haut parleur et un amplificateur intégré reliable à ce matériel haute fidélité. Les huit couleurs et la haute résolution 200 sur 240 sont également très simples



à utiliser avec des instructions du style « circle ». En mode texte l'écran affiche 27 lignes de 40 colonnes qui se ramènent à 26 lignes sur 39 colonnes, utilisables une fois les paramètres de contrôle pris en compte.
Parmi les nouvelles instructions vous trouverez entre autres la possibilité de redéfinition des touches, la gestion des erreurs, la création d'un masque écran, etc. A regretter : l'absence de commande d'un joystick dans le Basic, tout comme celle d'une prise. Il faut donc se munir d'une interface de jeu programmable, 350 francs, qui oblige à reprogrammer les mouvements du joystick à chaque utilisation.

Oric et Fils

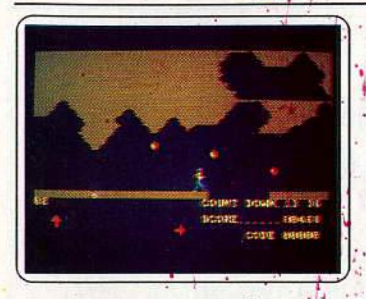
Sans tomber dans la « périphéricomanie » il est vrai que la valeur d'un ordinateur se mesure également à son nombre d'accessoires et de périphériques qui viendront enrichir l'utilisation potentielle de la machine. Les *Oric* possèdent toutes les entrées/sorties classiques : la sortie Parallèle Centronics qui permet le raccord avec tout type d'imprimante par l'adjonction d'un câble spécial vendu environ 150 francs, la prise Din pour lecteur de cassettes, prise péritel et prise antenne et le port d'extension pour modem et lecteur de disquettes. L'élément marquant parmi les périphériques est sans conteste le nouveau lecteur de disquettes Microdisc au format trois pouces. La capacité des disquettes est de 170 K formatés par face. Il assure un chargement rapide et silencieux, environ 8 K à la seconde. Le nouveau système d'exploitation, le Sedoric, n'est pas en mémoire morte, il doit donc se charger avant chaque utilisation avec la disquette Master. Entre autres fonctions intéressantes, le Sedoric permet la traduction des programmes sauvegardés avec l'ancien Dos en Sedoric, un programme de démonstration de fichiers à accès direct et surtout un Basic étendu comportant plus de quatre-vingt-dix instructions supplémentaires : la porte est ouverte aux programmeurs. Le transformateur extérieur qui possède un refroidisseur — sur les anciens modèles il était intégré au lecteur — alimente également l'unité centrale. Le lecteur de disquettes coûte 2 490 francs avec le Sedoric, le deuxième lecteur : 1 490 francs.

Pour les fanas de la communication : *Loritel,* Tilt d'or en 85 et Oscar 86 de la Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique, remplacera avantageusement un modem. *Loritel* est composé d'un logiciel, d'un manuel et d'un câble d'interface qui relie votre *Oric* au Minitel. Il offre les mêmes capacités qu'un modem pour un prix nettement inférieur. Inutile de rappeler l'intérêt que représente l'ordinateur face au Minitel affamé d'unité de taxation. Outre les économies lors de l'archivage des pages consultées, vous pouvez dialoguer avec d'autres ordinateurs et au besoin transformer votre micro en un mini-serveur par la création de pages Télétel aux normes Vidéotex. Le logiciel existe également sur *Thomson*.
Des versions *Amstrad* et *Apple* sont en préparation.
Signalons, d'autre part l'imprimante MCP 40 ploter quatre couleurs, commercialisée par Euréka pour 990 francs.
Dans le rayon « logiciel », les nouveautés, nous l'avons déjà signalé, sont rares et peu innovantes. Difficile de sélectionner vingt-quatre titres phares pour le micro star, ne parlons pas de la liste des cent. Sur les cent soixante-dix titres proposés par certains catalogues, seuls cinquante valent réellement le détour. Quant à l'avenir de la machine en elle-même, tous les doutes sont permis. Les innovations récentes lui redonneront peut-être un second souffle mais il reste un outsider.
Avec l'arrivée du nouvel ordinateur, *Téléstrat* (voir Tilt journal), la bête à communiquer avec son modem et ses sept logiciels intégrés, il est douteux qu'Euréka poursuive longtemps la fabrication de l'*Atmos*.
Un espoir pour les actuels possesseurs : la compatibilité, annoncée totale entre l'*Atmos* et le *Téléstrat* relancera sans doute la production de logiciels.
Pour finir levons le voile sur les signes cabalistiques qui ornent la bannière en briques des publicités magazines. Ne cherchez plus. Il ne s'agit ni d'un mot de passe ni d'un message codé, encore moins d'un grand concours « qui comprend, gagne ». De la bouche même des constructeurs cela ne signifie rien. Eclairant n'est-il pas ?

Nathalie Meistermann

BIBLIOGRAPHIE

APPRENTISSAGE DE LA MACHINE :
— **« Pilotez votre Oric 1 et Atmos »,** microsysteme, collection Poche Informatique, P. Gueule, 60 F.
— **« Oric/Atmos votre micro-ordinateur »,** collection Micro-Monde, éditions Cedic Nathan, 37 F.
— **« Guide pratique de l'Oric/Atmos »,** du Basic à l'Assembleur, éditions Cedic Nathan, 80 F.
— **« La découverte de l'Oric »,** M. David, éditions du PSI, 95 F.
— **« Les clefs pour Oric »,** E. Flesselles, éditions du PSI, 105 F.
— **« Oric/Atmos pour tous »,** J. Boisgontier et S. Brebian, éditions du PSI, 105 F.
PROGRAMMES ET PROGRAMMATIONS :
— **« Oric/Atmos, vos programmes »,** collection Micro, éditions Cedic Nathan, 37 F.
— **« Programmer en langage machine sur Oric/Atmos et Oric 1 »,** C. Touchard, éditions Cedic Nathan, 95 F.
— **« 52 programmes sur Oric »,** J. Boisgontier, éditions du PSI, 105 F.
— **« Les cahiers du Basic sur Oric »,** J. Boisgontier, éditions du PSI, 75 F.
— **« Assembleur de l'Oric »,** M. Henrot, éditions du PSI, 95 F.
— **« Des programmes pour votre Oric »,** M. Piot, éditions Cedic Nathan, 59 F.
— **« Programme pour votre Oric »,** E. Jacob et J. Portelli, Collection Soracom, 85 F.
— **« 102 programmes sur Oric »,** J. Deconchat, éditions du PSI, 120 F.
A l'apogée de sa gloire deux mensuels étaient entièrement consacrés à l'Oric. « Micr'oric » a cessé de paraître après son neuvième numéro. En revanche, « Theoric » lancé en juin 84 continue sa parution, il est disponible dans tous les magasins spécialisés.



Dangereusement vôtre

En avant pour trois épisodes du film : premier round, il faut cueillir Mayday qui s'est parachutée du haut de la tour Eiffel. Deuxième round sauver Tracy bloquée dans l'ascenseur en flammes. Dernier round, charmer Mayday et désamorcer la bombe destinée à faire exploser Sillicon Valley. C'est varié, difficile et drôle sur un fond musical stimulant. Bond a-t-il enfin trouvé partenaire à sa taille ? (K7 Domark.)

Type : aventure/action
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B



Millionnaire

Plus pour les battants que pour les fils à papa qui dilapident les fortunes. Capital de départ 10 millions. Choisissez votre branche, le climat, la conjoncture économique et le nombre de partenaires. Le cas échéant vous définirez leur niveau. Selon les prévisions du marché vous porterez vos efforts sur la publicité ou la productivité. Résultat et prix de revient s'affichent à la fin. (K7 Ere Informatique)

Type : jeu économique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B



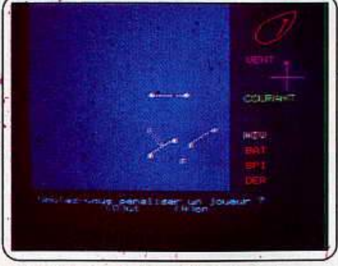
3 D Fongus

Le survol du désert en jet, un jeu d'enfant ? Rase mottes sur les cactus, troupeaux de rhinocéros et rochers qui parsèment la piste. Attention fragile, cinq chocs détruisent l'appareil. L'altitude ne varie pas, votre action se limite aux déplacements latéraux. Il suffit de suivre le parcours balisé au sol par de petits drapeaux. Vous pourrez par la suite découvrir des passages souterrains imprévus. (K7 Loriciels)

Type : pilotage de jet
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Challenge voile

Une régate olympique sur trois bouées pour un, deux ou trois régatiers plus l'ordinateur. Les trois niveaux de difficulté permettent d'assimiler progressivement les différents paramètres d'une course de voile. Au niveau un on ne s'occupe que de la force du

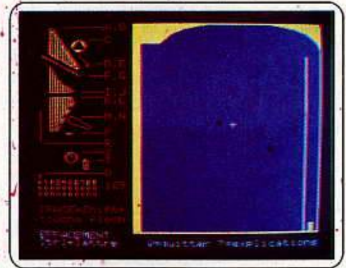


vent. Au niveau deux s'ajoutent les courants et l'utilisation de la dérive et du spi. Au troisième, la direction du vent varie. Original et réussi. (K7 Loriciels)

Type : tactique de régate
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★
Prix : B

Macadam bumper

La rolls des flippers redéfinissables perd un peu de son sel dans sa version pour *Oric*. Jeu d'origine moins fourni et moins coloré que pour *Amstrad*. Vous retrouverez les extraballs, « specials », parties gratuites et vibrations d'écran hyper réalistes. Côté

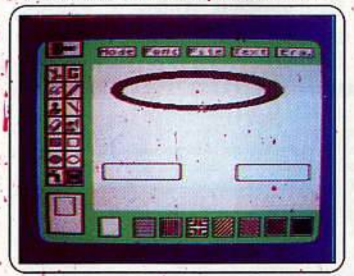


modulations, vous vous attaquez à la vitesse des balles, l'élasticité des bumpers, la sensibilité au « tilt » et le clignotement de la balle. (K7 Ere Informatique.)

Type : flipper
Intérêt : ★★★★★
Graphismes : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : nc

Lorigraph

Utilitaire de dessin avec histogrammes, camemberts et insertions de texte à la clé. La présentation est faite d'icônes, de fenêtres et de menus déroulants. On retrouve les traditionnels droites, crayons, rectangles et ellipses. Sept motifs de base : rayés, bri-



ques… Les défauts : un manque de place sur l'écran allié à des polices de caractères disproportionnées. Moins bonne version que pour *Amstrad*. (K7 Loriciels.)

Type : utilitaire graphique
Intérêt : ★★★
Accessibilité : ★★★★★
Potentialité : ★★★★
Prix : C



Starters 3 D

Tours de qualification. Pour tenir la trajectoire, prendre les virages à la corde. Il est indispensable de réaliser un bon chrono pour obtenir une place honorable dans la course. Un « grand prix » très bien réalisé aux graphismes et bruitages convaincants. A grande vitesse les pneus crissent dans les virages et la voiture part en dérapage. Malheureusement elle tient généralement trop bien la route. (K7 Landscape)

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B



Le nouvel anglais (espagnol) sans peine

La célèbre méthode Assimil réussit un sans fautes sur ordinateur. C'est le must de l'éducatif de langue. Les versions anglais et espagnol sont disponibles. Vous « assimilez » une centaine de points de grammaire, orthographe ou vocabulaire avec les exercices d'application (plus de 500). Le programme comprend seize leçons réparties sur quatre cassettes. Accompagné d'un manuel de 500 pages : du solide.

Type : apprentissage de langues
Intérêt : ★★★★
Graphisme :
Bruitage :
Prix : F



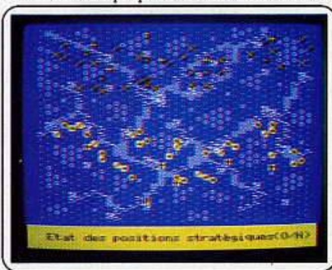
Rabbit

Pour les irréductibles des classiques de jeu d'action. Lapin ici, kangourou ailleurs, le thème est toujours le même. Vive les rebondissements multiples. Rabbit détruit les champignons qui le poursuivent, d'abord en leur sautant dessus puis en les poussant dans la rivière. Le tout est correctement emballé, graphisme, couleurs et animation. Synchronisation nécessaire. Moins facile qu'il n'y paraît. (K7 Norsoft)

Type : action classique
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★
Prix : B

1815

Wargame inspiré des déboires de notre tyran national au retour de l'île d'Elbe et au début des cent jours. Réécrivez le destin du petit caporal. Dans la morne plaine, la grande armée manœuvre pour la dernière fois. L'ennemi prépare l'assaut final. 15 uni-



tés d'infanterie et 15 unités de cavalerie attendent au centre. L'artillerie lourde est installée sur les lignes arrières. Difficile et complet. (K7 Cobra Soft)

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage :
Prix : B

Cobra pinball

Du venimeux pour les mordus de billards électroniques. Un flipper très classique qui comporte trois bumpers, un tourniquet, une paire de flips, six cibles et cinq couloirs aux répercussions variées : extraballs, loterie, special. Première partie gratuite à 50 000.



La sensibilité au tilt dépend des valeurs allouées à la force de renvoi des bandes et des bumpers ainsi qu'au nombre et à la vitesse des balles. (K7 Cobra Soft)

Type : flipper
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

Business man

Les postes : Dr de production, Dr de marketing, PDG ou Dr financier. Le marché : la micro informatique. D'entrée de match, le menu fait le bilan et vous indique les faiblesses de l'entreprise. Vous pouvez agir sur la gestion financière, le marketing ou la pro-



duction. Un score en six partie analyse vos résultats. Un logiciel professionnel par sa complexité et le réalisme des situations proposées. (K7 Ere Informatique)

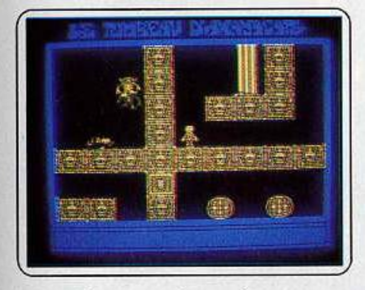
Type : simulation économique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme :
Bruitage :
Prix : B



Triathlon

Tir à l'arc, aviron et haltérophilie à la façon des Antiques. Le tir s'effectue sur une cible mobile par vent variable. Obtenez une qualification sinon vous n'accéderez pas à l'aviron. Seuls les mouvements parfaitement orchestrés permettent de remporter l'épreuve. Pour l'épaulé/jeté, il faut frapper le plus rapidement possible sur la barre. Graphisme excellent et animation sonore étonnante. (K7 Ere Informatique)

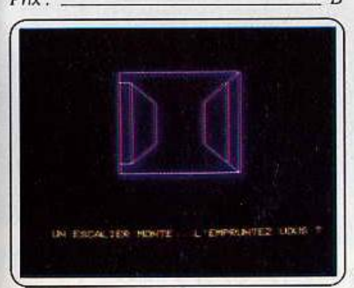
Type : ____ *sports multiples*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★★★★
Bruitage : ____ ★★★★★
Prix : ____ *B*



Le secret du tombeau

Des monstres poursuivent l'infortuné explorateur, des blocs de pierre sont prêts à le broyer. L'action est primordiale pour ce jeu d'aventure. Pas de progression sans bons réflexes. Accrochez-vous, c'est ardu. Vos déplacements s'effectuent par des touches d'activation du laser qui ouvre certains passages et cinq instructions : « ouvrir », « fermer », « prendre », « inventaire » et « saut ». Rien de transcendant. (K7 Loriciels.)

Type : ____ *aventure/action*
Intérêt : ____ ★★★
Graphisme : ____ ★★★
Bruitage : ____ ★★
Prix : ____ *B*



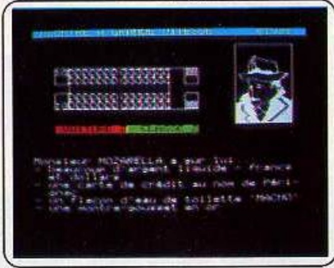
Tyran

Le jeu se déroule dans le village médiéval de Golamur. Six personnages créés en début de partie vont agir sous vos ordres. Une fois équipés par vos soins avec un crédit limité, lancez votre « armée » dans le labyrinthe à neuf niveaux. Ils s'entraîneront et feront connaissance avec les monstres. Une fois aguerris ils pourront s'attaquer au secret de *Tyran* dans un labyrinthe bien plus étendu. Captivant. (K7 Norsoft)

Type : ____ *rôle et aventure*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★★
Bruitage : ____
Prix : ____ *B*

Meurtre à grande vitesse

Le meurtre d'un sénateur impliqué dans le trafic de drogue intervient dans un TGV qui fonce à 270 km/h vers Paris. Palpitant. Interrogatoires en règle des passagers, inspection minutieuse des wagons. Treize indices matériels accompagnent la cassette.



L'enquête n'aboutira qu'après avoir résolu une succession d'énigmes. Un graphisme moyen, noir et blanc, mais une intrigue originale et bien ficelée. (K7 Cobra Soft)

Type : ____ *énigme, policière*
Intérêt : ____ ★★★★★
Graphisme : ____ ★★★
Bruitage : ____
Prix : ____ *B*

Arsène Lapin

Une maison déserte pleine de bijoux. Lapin le roi de la cambriole est ravi. Il a plus d'un tour dans son sac. Ce jeu d'aventure est varié mais peu loquace. Il compte, en effet quatre cents actions mais pas plus de deux mots par instruction. « C'est le plus grand

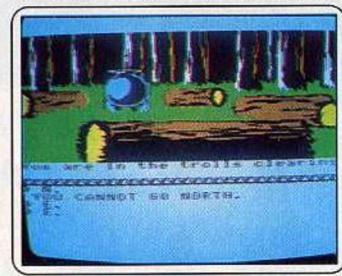


des voleurs, ..., Lapin rose cambrioleur est un grand seigneur ». Les rebondissements sont nombreux et la difficulté garantie. (Cassette Infogrames)

Type : ____ *aventure*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★★
Bruitage : ____
Prix : ____ *B*

The Hobbit

Les difficultés sont connues dès le début puisque reprises fidèlement du livre de Tolkien : « Bilbo le Hobbit ». Ce petit personnage bonhomme est entraîné malgré lui par Gandalf le magicien. L'enjeu : la quête d'un trésor gardé par un dragon. Le nain Tho-



rin et les différents personnages sont animés d'une vie propre. Ils agissent seuls. Un très bon jeu doté d'un analyseur de syntaxe très puissant. (K7 Melbourne House)

Type : ____ *aventure*
Intérêt : ____ ★★★★★
Graphisme : ____ ★★★★★
Bruitage : ____
Prix : ____ *C*



Le diamant de l'île maudite

Robinson du clavier vous échouez sur l'île à la recherche d'eau, d'aliments et du secret du diamant. Pensez aux noix de coco. La première partie en surface est suivie d'une errance dans des galeries peuplées de gorilles belliqueux, de fantômes kleptomanes, de dragon et de bouddhas. Ces deux niveaux rendent l'aventure particulièrement longue et complexe. C'est un des meilleurs jeux d'aventure sur l'*Oric*. (K7 Loriciels.)

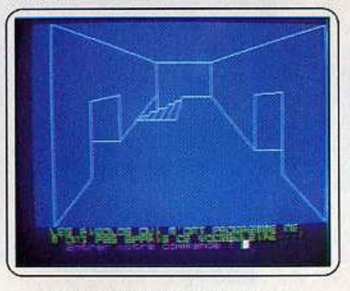
Type : ____ *aventure graphique*
Intérêt : ____ ★★★★★
Graphismes : ____ ★★★★★
Bruitages : ____
Prix : ____ *B*



Aigle d'or

Le classique des classiques, Tilt d'or 84. C'est dans le donjon que réside l'aigle d'or depuis des milliers d'année. Mais pour l'atteindre il faut se méfier de tout. L'équipement s'achète avec les 500 Thalers de départ. Ne perdez pas de temps, le vôtre est limité. Un plan dresse au fur et à mesure l'inventaire des pièces déjà visitées. Cris, ossements et parchemins gothiques émaillent l'aventure. (K7 Loriciels.)

Type : ____ *aventure graphique*
Intérêt : ____ ★★★★★
Graphismes : ____ ★★★★★
Bruitages : ____ ★★★
Prix : ____ *B*



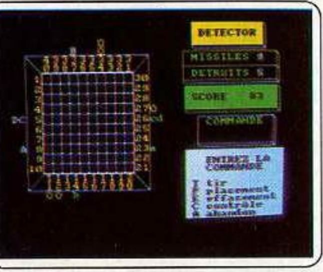
Le mystère de Kikekankoi

L'intérêt ne réside pas dans l'originalité du thème : délivrer la belle éperdue, retenue prisonnière par un savant fou dans un temple aux mille recoins. Elle gît ligotée et nue dans les bas-fonds du temple de Kikekankoi. L'aventure vous entrainera de barque en delta plane et de médecin en chasseur. Le vocabulaire est simple mais complet, et en français. Une bonne énigme. Un graphisme qui date. (K7 Loriciels)

Type : ____ *aventure*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★
Bruitage : ____
Prix : ____ *B*

Mission Delta

Attachez vos ceintures pour piloter le fabuleux chasseur « Cobalt » et son matériel de chasse ultra perfectionné. Avant le grand saut, il faut faire ses preuves sur un avion école plus solide et moins maniable et passer un examen théorique. Par la suite vous



protégez des attaques ennemies la base équipée de radars et missiles. La zone Delta et ses tempêtes comblera les as du pilotage. (K7 Ere Informatique/No Man's Land.)

Type : ____ *simulateur de chasse aérienne*
Intérêt : ____ ★★★★★
Graphismes : ____ ★★★★
Bruitages : ____
Prix : ____ *A*

Coq'inn

Le stress du poulailler. Le coq doit à la fois féconder les poules et protéger les œufs des intrus, hérissons, rats..., qui cherchent à les manger. Sans oublier de se nourrir pour reprendre des forces. Il faut savoir doser ses différentes activités. S'il ne picore pas assez,

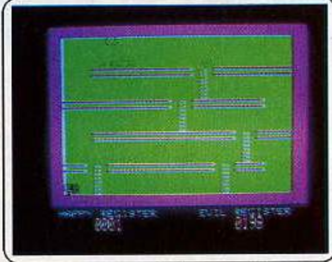


il s'affaiblit et se déplace de plus en plus lentement. Les animaux nuisibles deviennent de plus en plus rusés au cours du jeu. Amusant et joli. (K7 Prism)

Type : ____ *action et tactique*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★★
Bruitage : ____ ★★★★
Prix : ____ *A*

Don't press the letter « Q »

On a toujours besoin d'un jeu d'échelle chez soi. Plates-formes et échelles vous aideront à échapper à un curieux petit diable qui vous poursuit partout. Neuf joueurs pourront virevolter entre étages et paliers. Vive les allers retours non-stop contre la mon-



tre. Aucune originalité mais suffisamment difficile pour être intéressant. Le graphisme est moyen. Ne boudons pas notre plaisir. (K7 IJK)

Type : ____ *jeu d'échelle*
Intérêt : ____ ★★★★
Graphisme : ____ ★★
Bruitage : ____ ★★★
Prix : ____ *A*



TILT RECORDS

Transformer son micro en boîte à rythmes, synthétiseur, séquenceur et autre magnéto multi-pistes ne relève plus de la science-fiction. Edgar, l'ordinateur amoureux et inspiré d'"Electric Dreams" a frappé. Résultat : un nouveau label est né. Le Lonely Hearts Tilt Band va vous déplumer la chetron. We hope you'll enjoy the show ...



Première précision : vous ne pourrez attendre les mêmes prestations d'un *Amiga* doté d'un microprocesseur sonore ultra-performant (Portia pour les intimes), voire d'un *Commodore 64* (SID) ou d'un *520 ST* équipé d'une sortie Midi que d'un *M.S.X.* de la première génération, tout nu. Les caractéristiques de l'ordinateur constituent en effet un facteur limitant qui se répercute immédiatement sur les softs. Et pourtant, depuis dix-huit mois, date de la parution de notre dernier dossier, la qualité des logiciels a formidablement progressé. Aujourd'hui, les ordinateurs sont capables de remplacer une batterie, grâce à des « boîtes à rythmes » incorporées, mais ils se transforment également en magnétophones multipistes, en séquenceur ou en synthétiseur.
Sur un magnéto multipistes, vous pouvez enregistrer plusieurs mélodies (les pros parlent de « voix ») qui se superposent l'une sur l'autre, alors qu'un magnétophone classique doit effacer le contenu de sa bande magnétique pour enregistrer un nouveau message. Intérêt de ce système : vous enregistrez une guitare sèche, puis vous superposez à la ligne mélodique ainsi créée une ligne de basse ; vous ajoutez des percussions, un accompagnement de piano, etc., et vous obtenez, au résultat final, un véritable orchestre.
Un séquenceur joue le même rôle qu'un magnétophone multipistes mais, au lieu d'enregistrer des sons « réels », (voix humaine, guitare, piano), il enregistre, dans une mémoire semblable à celle de nos computers, des sons déjà digitalisés par un ordinateur ou un synthétiseur. Un compteur permet de se repérer dans la mémoire de l'ordinateur. Il est ainsi très facile de rajouter à tel ou tel endroit de votre ligne mélodique les percussions, basses et tous les effets sonores que vous désirez entendre.
Le nombre de voix est seulement limité par la mémoire du séquenceur. Si vous disposez par exemple de mille emplacements en mémoire, vous pourrez théoriquement obtenir une ligne mélodique unique de mille notes, entendues les unes à la suite des autres, ou, à l'extrême inverse, un accord unique de mille notes, entendues simultanément. Toutes les solutions intermédiaires, toujours en théorie sont, bien entendu, possibles. Dans la réalité, les notes sont rassemblées en « séquences » qui comportent plusieurs pistes. Vous pouvez les déplacer à volonté et les raccorder les unes aux autres. Cette opération se nomme un chaînage.
Quant au synthétiseur, inutile de vous le présenter. Vous connaissez tous ses possibilités uniques de création de sons complètement fous ou au contraire fabuleusement proches de la réalité.
Pour relier tous ces éléments entre eux, il était indispensable de bénéficier d'une liaison performante et uniquement consacrée à la musique. Ce rôle délicat est tenu par l'interface Midi dont sont équipés la plupart des ordinateurs actuels.
Devant l'immensité du domaine abordé, nous nous sommes volontairement limités aux logiciels de création musicale (étendue des possibilités de composition et de création, performances sonores, capacités de mixage) en abandonnant les softs « éducatifs » (initiation au solfège, etc.).

Lexique

Instruments polyphoniques : instruments capables d'émettre plusieurs notes à la fois, comme le piano ou la harpe à la différence des flûtes, trompettes et autres instruments qui ne génèrent qu'une seule note à la fois.

Volume : correspond à la puissance sonore d'un son. La perception du volume varie selon certains paramètres. La réverbération, l'écho, le *vibrato* et la durée augmentent le volume. L'amplitude d'un son varie dans le temps.

Enveloppe de volume : sa modification altère le volume d'une note pendant sa production. La plupart des synthétiseurs offrent le contrôle sur quatre niveaux : les fameux ASDR (attack : attaque ; sustain : soutien ; decay : déclin : release : relâchement). L'attaque désigne le laps de temps qui s'écoule entre l'émission du son et le moment où il atteint un niveau particulier, en général le niveau maximum. Très lente pour les instruments à cordes, elle se révèle extrêmement rapide pour les instruments de percussion et les cordes pincées. La phase de déclin correspond au temps que le volume met pour passer du maximum à un seuil inférieur appelé « seuil de soutien ». La troisième, phase de soutien, ne se raisonne plus en temps mais en niveau sonore. Elle correspond pour un orgue électronique au volume sonore de la note aussi longtemps que la touche est enfoncée... La mort du son, lente (vibraphone) ou brutale (bois) s'intègre dans la phase finale de relâchement. Sur un « synthé » elle démarre au moment où l'on relâche la touche du clavier.

Enveloppe de tonalité : elle se réfère à l'amplitude de l'onde et non à sa forme. Elle est utilisée pour créer des effets spéciaux. On peut faire varier la fréquence de la note.

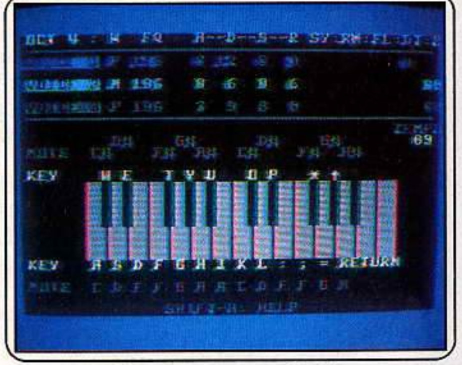
Séquenceur : à la différence d'un synthétiseur permettant la création de toutes sortes de sons, le séquenceur permet l'enregistrement de partitions musicales et leur restitution à l'instar d'un magnétophone multipistes digital. Le morceau est segmenté en séquences que l'on raccorde les unes aux autres. Cette opération qui se nomme « chaînage » est à la base du mixage.

Echantillonneur : cet appareil qui transforme tout signal analogique en signal numérique permet de garder une « banque de sons » en mémoire. L'*Emulator* travaille en « multi-sampling » (enregistrement note par note). Notons que le *Fairlight* et le *Synclavier*, deux séquenceurs à faire date, intègrent la fonction « échantillonnage ».

Système Midi (Musical Instrument Digital Interface) : l'interface Midi permet de recevoir et d'envoyer directement des signaux au microprocesseur en shuntant les commandes classiques (clavier). En clair, elle permet de relier plusieurs claviers entre eux, de jouer de plusieurs instruments avec un seul clavier et de piloter plusieurs « synthés » avec un micro-ordinateur. Les applications sont nombreuses : programmation du « synthé », enregistrement digital sur disquette, séquenceur polyphonique programmable... Midi est devenu un standard courant *(Atari 520 ST, Macintosh)*.

Aimez-vous Brahms ? Sorry, je suis un fan des sixties... four.

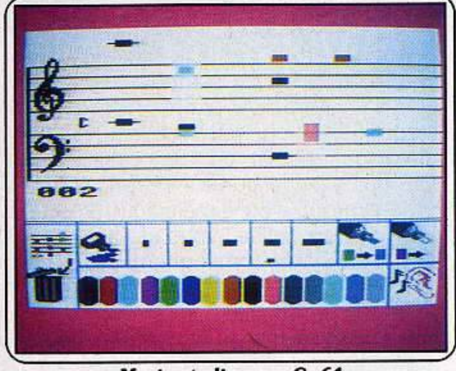
Music Master : voici l'exemple type du logiciel qui fait saliver sur le papier avec une armada théorique de possibilités combinant synthétiseur trois voix, boîte à rythmes et séquenceur, mais qui, à l'usage, se révèle nettement moins excitant. Les raisons : des sonorités in-bu-va-bles et une notice en anglais in-di-ges-te. Sur les dix instruments disponibles seules les deux batteries sont à peu près crédibles ; la clarinette émet des sons dignes d'un basson, le violon d'un clavecin et la guitare basse d'une cornemuse. Le tout est agrémenté de joyeux ronronnements dans les basses et des sons nasillards que ne renierait pas la TSF d'antan. La barre d'espacement qui se substitue aux pédales du piano renforce légèrement la crédibilité de ce dernier. Sur les autres instruments vous aurez très vite l'impression de faire du morse.



Music master pour C. 64

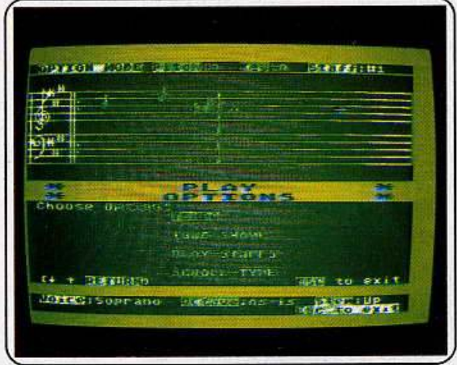
Une palette de dix-sept rythmes « mixables » en mémoire pour les voix deux et trois — cha-cha loco ou disco guimauve —, la possibilité de créer ses propres instruments, accord des voix, wah wah, vibratos, glissandos, phasing, chorus en chaîne sont nettement plus sympathiques. La création de sons en particulier est bien servie par une ribambelle d'exemples qui vont de la harpe (ou ce qui en fait figure) aux pas sur le bitume. Un très bon point. Les ASDR (voir lexique) sont de la partie, associés aux formes, vibrations et synchronisation des ondes, timbres et « filter gate ». Au bout d'une journée d'utilisation intensive, il devient possible de doser chacun en fonction du son désiré et des effets spéciaux, modulation ou autre, que l'on veut lui adjoindre. Dommage que la rapidité de la vibration ne permette pas de réellement ressentir la profondeur des oscillations.
L'option la plus « pro » reste certainement l'« écran musical » : il offre la possibilité d'enregistrer une « performance » en temps réel puis de la repasser en modifiant le tempo, en corrigeant les notes dissonnantes, etc. Avec une pratique suffisante, il permet également d'inscrire de nouvelles voix au clavier sur une partition déjà existante sans avoir à s'occuper des tempos, gérés par l'ordinateur. Un logiciel performant mais assez rébarbatif.

Music studio : ce logiciel se veut à la fois complexe et accessible à tous. C'est dans cette optique que les constructeurs ont partagé le travail : une permière partie dite d'« édition » (par édition on entend la composition d'une ligne mélodique et la composition de ses arrangements) et une seconde partie, réservée à la création de nouvelles sonorités.
Le programme est disponible sur cassette mais vous aurez tout intérêt à choisir la version disquette : les nombreuses manipulations relatives aux sauvegardes et chargements de morceaux ne sont guère adaptés à la bande magnétique.



Music studio pour C. 64

Music studio se présente lui-même par ses partitions pré-programmées. Le graphisme reste clair mais le scrolling régulier des notes n'est pas favorable à la lecture, surtout s'il est comparé à des écrans fixes. Sur trois des voix du *C 64*, la tessiture couverte est de huit octaves. Les sonorités restent modestes, bien que variées.
En mode « composition musicale », une page écran partagée en deux parties s'affiche ; deux portées occupent le haut de l'écran, les diverses fenêtres de sélection complètent le tableau.
Vous avez le choix entre trois options principales : le choix de la tonalité (en do majeur, mi mineur, etc.), la structure du morceau (rock, samba, slow, etc., obéissent à des règles bien précises, qui les structurent), et enfin la création ou le choix d'instruments.
L'écriture musicale peut alors commencer. Elle n'est hélas pas facilitée par la procédure à employer : pour écrire une note, il faut, avec le joystick ou une tablette tactile, déplacer un curseur en bas de l'écran, choisir sa note, définir sa durée (noire, croche, etc.) et venir enfin la positionner sur la portée. Et il faut recommencer cette « manip. » pour chaque note... Un deuxième mode d'édition a été spécialement conçu pour les débutants. Les notes sont alors représentées par des rectangles de couleurs selon l'instrument choisi et la durée de la note.
Si ce mode de composition s'avère très accessible au débutant dans l'écriture d'une simple phrase musicale, pas question de se lancer dans l'arrangement, pour lequel le mode de composition traditionnel est préférable. L'abrégé de solfège fourni avec le logiciel est assez clair et permettra au néophyte de se débrouiller seul.
Pour créer un son vous disposez d'un écran de commandes relativement complètes. Les quinze instruments de base livrent leurs secrets : outre les classiques « attaque », « sustain », « release », vous pouvez modifier l'amplitude de l'onde porteuse (son plus ou moins ample), agir sur des filtres qui corrigent le niveau des basses, médium et aigus, ou encore modifier la fréquence et la résonnance des différentes sonorités. Une fonction « synchronisation » permet d'intervenir simultanément sur divers sons. Vous pouvez créer un orchestre composé de quinze instruments maximum. Reste alors la possibilité de rajouter quelques effets sonores, disponibles sur un fichier, pour enrichir vos créations.
Avant de clore votre travail, essayez-vous quand même à la composition de texte... en tapant, au clavier, les paroles de votre chanson. Le tout pourra être stocké sur disquette et concrétisé sur papier.

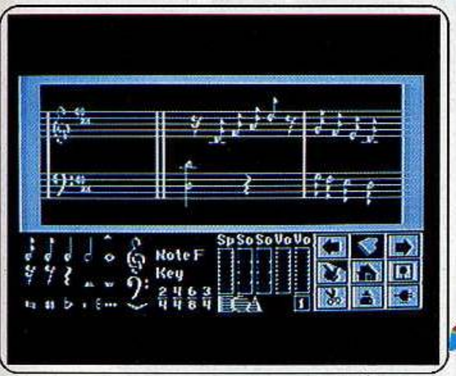


Music writer pour C. 64

Music writer : ce logiciel privilégie l'initiation à l'écriture d'une partition musicale proprement dite et sera décevant pour ceux qui préfèrent la création de sons. Deux portées occupent l'écran principal. Toutes les conventions d'écriture sont respectées et les morceaux pré-programmés démontrent des qualités graphiques appréciables. L'option « newpeace » permet de composer des thèmes. Cette intervention efface bien entendu tout travail précédent et fait clignoter un curseur en haut de l'écran. Vous sélectionnez grâce à lui la position de la première note sur la portée — sa « hauteur » — et gérez avec le clavier l'écriture des rythmes, cette dualité joystick/clavier se révélant très efficace. Les différents symboles musicaux sont accessibles selon le même mode de sélection et de placement. L'oreille a son rôle à jouer tout au long de la composition : la touche « P » permet en effet d'entendre un son avant de la concrétiser à l'écran. Une phrase musicale plus ou moins longue peut, de même, être lue à tout moment sans arrêter pour autant la procédure de création en cours. Les corrections sont faciles : la barre d'espace sert de gomme et le curseur balaye les notes indésirables sans difficulté.



Music writer est bien sûr limité par les capacités musicales du *C 64* et gère quatre voix, chacune composée à tour de rôle. Si le graphisme reste toujours clair (l'écran comporte seulement deux portées, ce qui permet une bonne vision des partitions), attention aux groupes de notes trop compacts (triple croches ou autres) qui prennent beaucoup de place : avec des triples croches, vous ne pourrez afficher que deux mesures en 4/4.
Sur une tessiture globale de quatre octaves, la sonorité des quatre voix de composition est redéfinissable. Sur l'écran de mise au point, une courbe traduit l'attaque, le « sustain » et la chute de chacun des instruments. Les variations sonores obtenues sont malheureusement peu perceptibles.

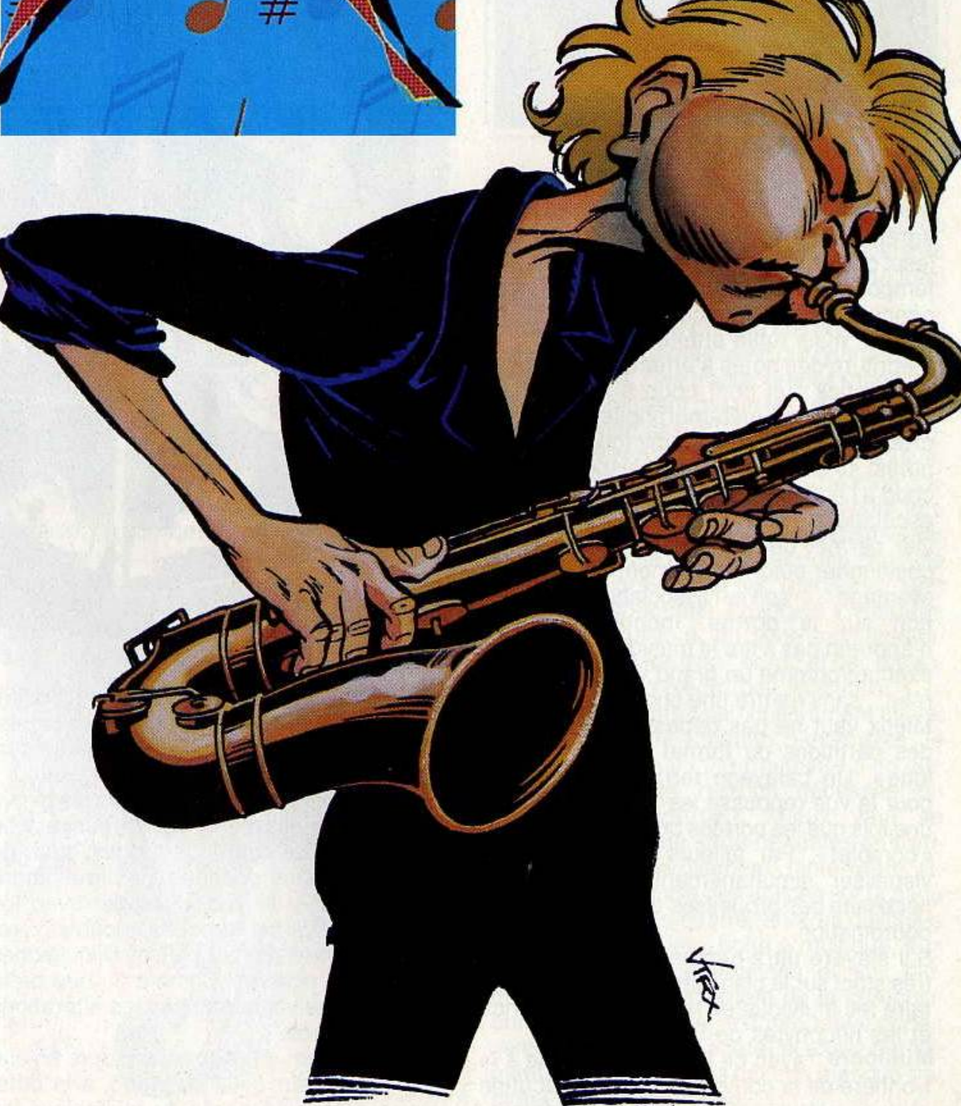


Music construction set pour C. 64

Seul le volume de sortie peut être réglé avec exactitude. Les temps sont précis mais on note un décalage entre le défilement de la partition et l'écoute aux tempos rapides.
Music writer n'est pas un instrument de musique satisfaisant sur le plan du résultat sonore mais, grâce à la rapidité de gestion et à la mémoire du *C 64*, il est le roi de l'écriture musicale. A vous de faire ensuite preuve de feeling sur des instruments « classiques » devant la somptueuse partition sortie de l'imprimante.
Music construction set : écrire une partition musicale avec ce logiciel est un jeu d'enfant. Le programme est bien défini — il ne déprécie en rien la richesse de l'écriture musicale — et d'un maniement aisé. La mise en place des notes s'effectue au clavier ou au joystick. L'écran, partagé en deux fenêtres horizontales, présente d'une part la portée (moitié supérieure) et d'autre part le tableau de composition (moitié inférieure). Vous avez le choix entre trois options principales : écriture musicale, écoute et sauvegarde sur disquette.
Vous voici en mode composition ; la tessiture couvre, sur trois voix, quatre des neuf octaves du *C 64*. Les barres de mesures sont déjà en place et le maniement se résume au simple placement des notes, altérations accidentelles et autres symboles (barres de liaison, notes pointées)... Si vous utilisez le joystick, allez chercher, sur le tableau inférieur, la note voulue puis remontez-la sur la portée. L'emploi du clavier permet d'appeler directement la figure



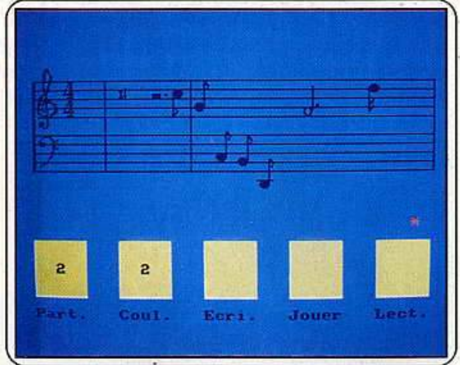
rythmique voulue puis de la positionner à l'aide de flèches, ou du joystick. Chaque partition peut occuper un maximum de cent cinquante mesures. Détail important pour ceux qui composent « d'oreille » : une touche spéciale permet d'entendre le timbre de la note avant d'en valider son écriture. Les « ciseaux » effacent une mesure tandis que la « bouteille d'encre » répète une figure rythmique et mélodique autant de fois que vous le désirez. Deux flèches font défiler la partition en avant et en arrière (choix du morceau qui va être joué) ; une touche « maison » autorise l'écoute de l'ensemble du morceau.
Dans le domaine sonore, ce programme propose le choix du tempo et des variations de timbres, trop modestes dans leur diversité et qualité. Le volume général est représenté par un potentiomètre classique.
Treize morceaux de musique classique et contemporaine pré-enregistrés permettent de juger les capacités de ce logiciel, accessible à tous. ▶



« Ziipshebam », « pow », « wiiiiz »... génial, l'Amstrad !

Amstradivarius : associer Stradivarius à ce genre d'outil relève de l'abus de confiance. Dès la première (et unique) image : une portée en clé de sol, l'autre en clé de fa 4, on sait à qui on a affaire : plus à un répétiteur plein de bonne volonté qu'à un génie musical. Simpliste mais sérieux d'où un charme austère.

Soyons honnête, ne pas avoir à déchiffrer trente pages de notice en anglais n'est pas complètement étranger à cette impression. Tout le monde s'embarque dans la même



Amstradivarius pour Amstrad

galère : la composition sur synthétiseur en trois voix indépendantes sur sept octaves agrémentées de moults altérations à la clé (sept dièses et bémols) et d'un choix de 485 tempos. La seule originalité que l'on nous concède : modifier la couleur du fond. Une gentille mais futile attention.

L'écriture des notes s'effectue par le biais du joystick : un petit coup à la verticale, l'astérisque se métamorphose en double croche pointée ou en soupir (dix durées de notes, six silences et une liaison), un petit coup à l'horizontale, le symbole sélectionné escalade les portées. Une touche du clavier permet de modifier la mesure et de positionner automatiquement la barre. Un avantage : un son est associable à une position sur la portée. Inconvénient : on n'apprend pas à lire la musique. L'*Amstrad* exécute comme un grand vos trilles inspirées... sans mettre une once de sentiment. Mieux vaut ne pas dépasser en longueur des partitions du format « Au clair de la lune ». Un balayage terriblement pénible pour la vue repousse les notes une à une, une fois que les portées originelles affichent « complet ». Par ailleurs ne pas pouvoir visualiser simultanément les trois voix nécessite des prouesses de mémoire et de coordination.

S'il s'avère ultra-rudimentaire, ce logiciel très strict sur le plan théorique devrait satisfaire les individus en manque de patience et les néophytes de la portée.

Musicore : avec ce logiciel on évolue à la frontière de la composition, de l'éxécution et de la création de sons. Un peu de chaque (et pas toujours de la meilleure qualité) histoire de brouiller le goût de l'ensemble. Visiblement les musiciens n'ont guère participé à sa conception.

De la composition, il affiche la portée gigantesque (en quelle clé ? mystère) sur laquelle s'inscrivent les notes. De rondes, quart de soupir et noires pointées, pas la moindre trace. A vous de vous arranger avec les blanches, noires, croches, doubles croches, et autres demies pauses lilliputiennes parmi sept octaves. Comble du peu pratique, vous ne visualisez pas les altérations ni les accords.

De l'éxécution, *Musicore* conserve un clavier calqué sur celui du piano, à la différence près qu'à partir du mi majeur les bémols, dièses et autres la se chevauchent et se décalent à qui mieux mieux. Pas très cartésien. Fort heureusement le nom des notes ainsi que les dièses et bémols s'inscrivent en toutes lettres au bas de la portée lorsqu'elles sont jouées.

Enfin de la fonction synthétiseur, il garde des enveloppes de volume et de ton paramétrables permettant d'approcher les sonorités de certains instruments ou de tenter quelques vibratos. Point final.

Reste que les plus gros défauts à inscrire à son passif consistent en l'impossibilité de sauver un moindre morceau ni de modifier les tempos. Les démos — « Lettre à Elise » ou « Boléro » — en sont de sinistres exemples. Moyennant quoi la sonorité n'est pas

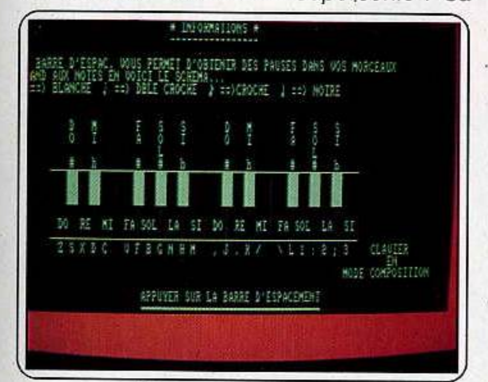


mauvaise du tout pour peu que l'on aime la musique débitée comme du saucisson. A la tranche. A trop vouloir en faire *Musicore* s'enfonce dans les eaux troubles du médiocre. Dommage.

Supersonic : trêve de mélodie, vous vous attaquez au bruitage.

Finies les taules-orages déchaînés et les noix de coco-galop de cheval, l'*Amstrad* s'occupe de tout avec des « ziipshebam », « pow », « blop », « wiiiz » du meilleur goût. Reste que pour ne pas patauger entre « les rendez-vous » et la définition de l'enveloppe, mieux vaut en premier lieu courir acheter « Musique sur l'Amstrad CPC 664 et 464 » de Ian Waugh ou tout autre manuel de débroussaillage.

Un mérite à accorder à *Supersonic* ? Sa



Musicore pour Amstrad

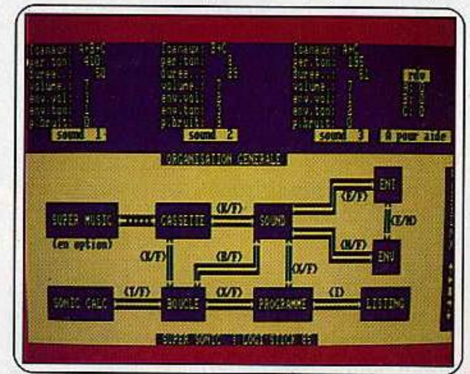
clarté et sa simplicité à l'image du tableau de présentation qui synthétise les liens entre les sept fonctions disponibles. D'autant qu'un « aide » salvateur permet à tout moment de se remémorer les jeux des touches ainsi que le but de chaque option. Tout s'articule autour de l'instruction « sound » qui conditionne quinze bruits différents jouables immédiatement. Par simple pression des touches curseur on incrémente ou décrémente les paramètres classiques de définition de chacun : canal, hauteur (pitch), durée, volume enveloppe de tonalité et de volume ainsi que fréquence du bruit (noise). Classique. La suite passe par le paramètrage des enveloppes découpées en cinq sections. Un simple tableau à remplir en choisissant le nombre et la taille des intervalles ainsi que le temps de pause adéquat.

Comble du luxe le musicien visualise enfin le fruit de ses cogitations par une courbe à échelle variable exprimant le volume en fonction du temps (en centième de seconde) ce qui permet de déterminer la durée d'un son et ses variations d'intensité à l'intérieur de cette durée. Au bas mot (et dans le meilleur des cas), 265 lignes d'instruction Basic en programmation traditionnelle. Aussi gratifiant qu'éducatif. L'option « boucle » permet alors de jouer un « sound » en faisant varier n'importe lequel de ses paramètres et de boucler sur un autre pour obtenir une cascade de borborygmes modulables.

Le fin du fin de *Supersonic* repose sur le « supercalc » qui permet la mise en tableau de une à treize boucles créées précédemment. Du délire symphonique, le bouclage s'effectue à deux niveaux : général et pour chaque paramètre des sounds définis (500 boucles). C'est ainsi que l'on obtient la bande sonore d'une pièce tombant sur un sol carrélé avec toutes les vibrations créscendo, le départ de l'Orient-express ou le gazouillis d'un rossignol sur fond de chasse d'eau. A s'y méprendre.

Innovation marquante par rapport à ses concurrents, *Supersonic* se pose en système ouvert. Une option « X » affiche le programme Basic correspondant au son généré. En clair cela veut dire que l'on peut aisément inclure un décollage de 747 dans un simulateur de vol « home made » ou le doux bruit d'une caisse enregistreuse dans sa composition musicale créée sur *Super Music* (à venir chez les mêmes éditeurs) à la mode des Pink Floyd.

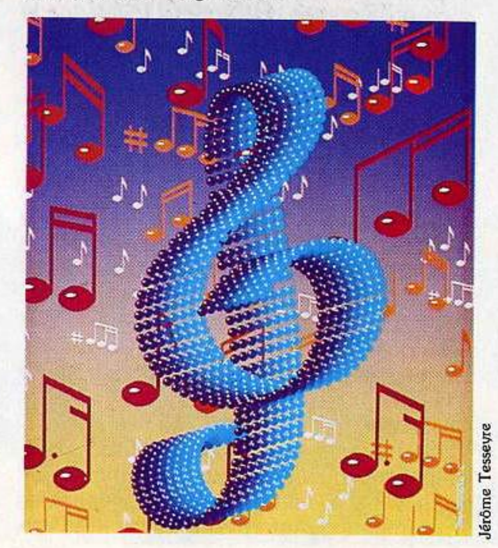
Un logiciel ouvert qui offre du prédigéré de création sonore ; pour 99 F (cassette) et



Supersonic pour Amstrad

139 F (disquette), ce serait un crime de se le refuser. Deux défauts : cela manque singulièrement d'exemples et la mise en main est relativement longue (un après-midi). Comme d'habitude on peut sauver ses compositions.

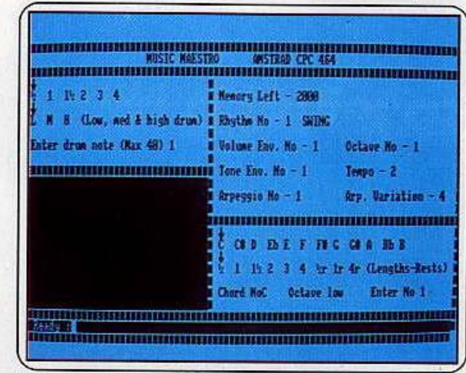
Music Maestro : mis à part le fait qu'il faille se munir d'une loupe binoculaire pour déchiffrer la notice format timbre poste (en english, of course), ce logiciel nous a surpris par son originalité.



Jérôme Tesseyre

Il est en effet beaucoup plus axé sur la composition « classique », fait appel à des connaissances en solfège introduisant des notions telles que les changements de tonalité (majeur, mineur en notation anglo-saxonne) et les arpèges (huit arpèges agrémentés de quatre rythmes chacun). De quoi enjoliver agréablement les mélodies. Une voix se concentre sur le rythme, l'autre sur la mélodie et la troisième sur les arpèges. Rançon de cette richesse, la fonction synthétiseur fait piètre figure malgré des enveloppes de tonalité et de volume paramétrables.

Plutôt hermétiques d'ailleurs. L'ensemble des données sont exprimées dans l'absolu sans aucune référence à un son « concret » (du type orgue = 1) comme au sempiter-



Music Maestro pour Amstrad

nel quintet des sections d'enveloppe.

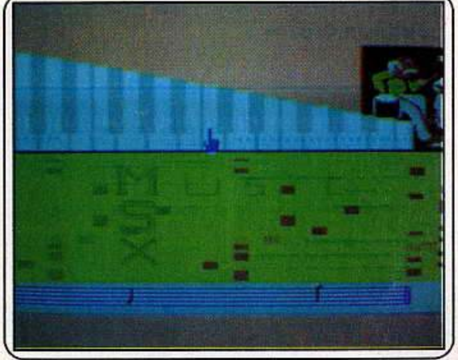
Bref on erre lamentablement sur les sentiers de l'empirique tapant à l'aveuglette un « un » ou un « cinq », l'oreille aux aguets du moindre changement. En vain. Même topo pour les tempos.

La boîte à rythmes s'avère en revanche nettement mieux cernée avec dix rythmes préprogrammés. Des traditionnels tangos aux swings, en passant par un jazz d'autant plus bienvenu que ses grilles se révèlent aisément transposables. Si l'on opte pour le cousu-main une fonction « création de rythme » permet de réaliser puis d'entendre sa tambouille sur trois voix en faisant varier la longueur et la hauteur des sons dans les aigus, les graves et les médiums. Une palette de fonctions « gadgets » viennent agrémenter le tout, du style modification des teintes du fond de l'écran et des caractères ou arrêt sélectif des fonctions.

Si la notice apparaît particulièrement claire, illustrant chaque fonction d'exemples, le mode d'accès par l'intermédiaire d'un clavier entièrement redéfini nécessite un moment d'adaptation. Mieux vaut se confectionner une série de tables en français. Fort heureusement l'interprète (!) visualise l'ensemble des actions sur la page écran ventilée en quatre fenêtres dévolues aux boîte à rythmes, boîte à musique, aux instructions de commandes et aux éléments de l'environnement de la composition (place mémoire restante, enveloppes sélectionnées...). Un matériel assez performant qui ne pèche que par son manque tragique d'effets spéciaux. ▶

Ludwig, Jean-Sébastien, M.S.X. et moi : l'exécution capitale !

Musix : un Bethoveen aux mille facettes métalisées hante la pochette de présentation. Classique, la *Cinquième* va encore être assassinée. Erreur : *Musix* lance éperdument ses trois voix dans le *Bolero* de Ravel (dix minutes au moins) avec un succès étonnant. Surprise supplémentaire : de l'humour. Un peu gentillet d'accord à l'instar du batteur moustachu qui sombre dans le spleen quand des adagios lui sont imposés et devient hilare quand vous lui suggérez des tempos endiablés au clavier ou au

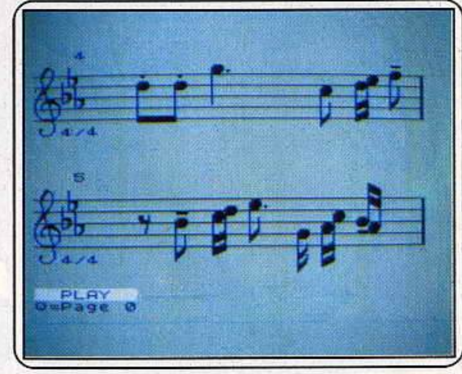


Musix pour M.S.X.

joystick. En revanche, quel peut être l'intérêt du deuxième paramètre modifiable dans le mode « jouer » à savoir le volume de l'émission ? Il suffit de tourner un bouton sur le moniteur.
Le fil conducteur de ce logiciel pour *M.S.X.* s'articule autour de cet axiome : synthétiseur et orgue de barbarie sont deux frères jumeaux. L'électricité remplace la manivelle, le microprocesseur, les détecteurs de trous, et la mémoire, le rouleau. Tout cela pour vous expliquer que la partition que vous composez, note par note, se présente sous la forme de cartes perforées défilant sur le tambour de l'écran. Un peu nostalgique mais relativement clair surtout dans les fonctions d'édition, pour peu que vous décidiez de ne plus accorder d'importance aux conventions classiques d'écriture.
Qui dit batteur sur l'écran, dit option « rythmes » avec dix échantillons à volonté. Invités de marque : reggae, funk, shuffle et boléro (non mais quand même). Un détail qui me plait : le batteur tape réellement au bon moment sur la grosse caisse ou les cymbales. Si le choix des notes s'effectue sur un « clavier de piano escalier à deux octaves » lors de la composition, le clavier de l'ordinateur redéfinissable ouvre les sentiers de l'exécution « home made », percussions comprises. Ça ne marche pas mal malgré trois niveaux de jeu et une ou deux incohérences entre le son, la note et sa position sur la portée.
Dans la série nouveauté, une drôle de fonction « transposition » permet d'ajouter ou de soustraire de -36 à $+36$ moitiés de notes avec des répercussions en termes d'accords. Pour mieux apprécier la longueur des notes, donc la taille du trou, un maillage (ou quadrillage) des cartes perforées s'avère fort utile. Des rudiments de mixage, en particulier le collage de petites séquences sont possibles. J'aime mieux vous dire que ce n'est pas vraiment rapide. Mais il y a de l'idée. Bref du matériel léger à davantage envisager sous l'angle du jeu plutôt que professionnel. Le zeste d'humour ne gâte rien. La notice en anglais, mais abondamment illustrée, est à la portée d'un enfant de six ans.

Compositeur musical FM : ce programme de composition musicale est sans aucun doute le plus complet des logiciels présentés ici puisqu'il fait partie d'une gamme de produits essentiellement réservés au domaine musical. La cartouche est connectée à l'ordinateur *CX 5M Yamaha*, un M.S.X. classique, équipé d'origine d'un synthétiseur performant. (Voir banc d'essai).
Pour l'apparenter aux autres logiciels développés dans cet essai, nous étudierons le *Compositeur musical FM* dans sa version de base, c'est-à-dire sans tenir compte des instruments Midi et autres éléments de la chaîne Yamaha actuellement disponibles.
L'écran principal de ce programme met en évidence plusieurs zones de travail. La portée, tout d'abord, est double et occupe la presque totalité de l'écran. Elle est surmontée d'une zone d'affichage des paramètres musicaux (nuances, variations, etc.) Au bas de l'écran s'affichent le menu, la zone de commande « texte » et les indications de statut (numéro de la partition, mémoire disponible, nombre de mesures utilisées).
L'écriture musicale est accessible selon différents modes : sélection et validation des notes et des symboles à partir du clavier de l'ordinateur ou directement à l'aide du curseur. Dans ce dernier cas, la durée des notes et les diverses appositions seront définies parallèlement sur d'autres touches. Reste enfin la composition à partir du clavier *YK 01* de Yamaha ou de tout instrument Midi de votre choix.
Le mode « texte » annoncé plus haut permet d'entrer diverses instructions telles que le choix de la partie à composer, la clé retenue ou encore l'écoute d'un passage. Ces instructions sont tapées au clavier puis validées. On distingue deux catégories de fonctions. Les premières concernent l'ensemble des morceaux, les autres gèrent la composition de façon plus précise. Ainsi, vous pouvez accentuer des notes, augmenter ou diminuer le volume et le temps de certains passages ou encore introduire des nuances dans l'exécution de telle ou telle partie (*staccato*, *tenuto*, etc.). Toutes ces données s'affichent au-dessus de la partition et permettent, à tout moment, d'en contrôler le résultat.
Le *Compositeur musical FM* Yamaha propose quarante six sons différents. Les qualités acoustiques de ce programme sont excellentes. Si vous pouvez sélectionner les instruments qui interprèteront les trois voix de votre œuvre, les nombreuses modifications de timbres ne sont pas accessibles sans le branchement de matériels annexes (notamment le synthétiseur FM).
Enfin, la forme de votre création reste modulable selon toutes les possibilités classiques (reprise, *coda*, etc.). L'écriture s'appuie sur un choix éloquent de mesures rythmiques qui n'aura d'autres limites que celles de votre propre imagination.
Amateur qualifié ou semi professionnel, voici un programme d'excellente qualité mais dont l'achat ne se justifie que par l'obtention future des autres cartouches de la gamme Yamaha.

Music typewriter : créer de la musique sur *Spectrum* pourquoi pas ? Inutile de rappeler que les capacités sonores de cette



Music typewriter pour Spectrum

machine ne constituent pas son point fort, avec une pauvre voix unique. Mais *Music typewriter* facilite le travail de composition. Un programme de démonstration donne une bonne idée des possibilités du logiciel, à condition de raccorder le *Spectrum* à une chaîne hifi, via le port cassettes. Le haut-parleur intégré de l'ordinateur est vraiment trop tristounet.
La composition est plus agréable sur le *Spectrum* ancienne manière, avec le clavier gomme : un cache s'adapte sur celui-ci, pour rappeler la nouvelle fonction de chaque touche. Avec le *Plus*, le recours systématique au manuel s'impose, au moins au début. A chaque touche correspond une note.Une indication de durée, une pression sur une touche, et le tour est joué. L'ordinateur exécute la note, et l'affiche sur l'écran. Le registre total comprend six octaves, mais trois seulement sont accessibles simultanément. L'attaque est modifiable en *staccato* ou *tenuto*. Le programme s'occupe de l'intendance, avec la gestion de la mise en mesure. Il signale les erreurs éventuelles, comme une note trop longue pour la mesure. La correction est simple, sur une ou plusieurs notes consécutives.
Le morceau s'affine par l'utilisation d'un second menu. Modification de la mesure, du tempo, transposition dans un autre ton ou une clé. Il ne reste plus qu'à écouter l'œuvre, à coup sûr impérissable (?), en suivant sur la portée affichée à l'écran. Les corrections en seront facilitées. Bien entendu la sauvegarde est possible sur cassette ou microdrive, tout comme l'édition ▶

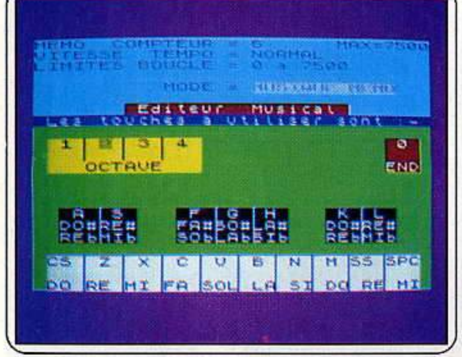


Jérôme Tesseyre

Quand le Spectrum sonore s'emmêle, les toms sonnent...

sur imprimante. Un très bon logiciel, facile d'emploi. Il ne lui manque que la création d'accords, théoriquement interdite par l'unique voix du *Spectrum*, mais possible par de savants bidouillages, et l'absence de *coda* et da capo (reprise d'une partie de la mélodie).

Editeur musical : vous pouvez jouer directement de la musique en temps réel sur les deux rangées inférieures de touches de votre cher *Spectrum*. Le logiciel est suffisamment rapide pour autoriser les trilles les plus fous. On accède d'emblée à un registre d'une octave et demie. Mais il est possible de sélectionner l'une des quatre autres octaves disponibles ou de modifier le tempo. Vous pouvez aussi mémoriser la mélodie jouée jusqu'à concurrence de 7500 notes. Malheureusement, cet enregistrement ne peut ensuite en aucun cas être modifié, ce qui ôte beaucoup d'efficacité au procédé et ne permet donc que la sauvegarde des improvisations. De plus le son obtenu est un peu chuintant, même si l'on prend la précaution d'utiliser un haut parleur extérieur. Enfin, aucun accord n'est possible, ce qui est vraiment regrettable pour un logiciel musical, même si le Basic, rappelons-le, n'accède qu'à une seule voix. Un soft cent pour cent français qui aurait pu être bon mais qui s'est malheureusement arrêté en chemin.



Editeur musical pour Spectrum

Wham the music box : ce logiciel de musique sur *Spectrum*, le plus récent est aussi le plus performant. D'emblée, vous pouvez juger de ses capacités en sélectrionnant l'un des morceaux en mémoire et en le faisant jouer, sur deux voix. Une belle prouesse puisque le *Spectrum* ne dispose que d'une voix (mais il est toujours recommandé de l'amplifier en le faisant sortir sur le haut-parleur de la télévision via la prise Péritel par exemple). La partition est parfois agrémentée de bruitages évoquant le son de la batterie ou d'autres instruments de percussion. Pendant que la musique est jouée, la partition déroule sur l'écran en scrolling latéral, un peu fatigant pour l'œil, malheureusement. Passons maintenant à la composition musicale proprement dite.

Sélectionnez tout d'abord le canal et l'octave désiré (parmi les quatre possibles). Les deux rangées inférieures du clavier se trouvent transformées en clavier musical avec une disposition de type piano et une étendue d'un peu plus d'une octave. Il vous suffit alors de jouer la mélodie souhaitée



pour l'entendre et la voix simultanément s'inscrire sur la portée. La notation retenue est un peu fruste puisque la durée des notes est limitée à la double croche. Il est heureusement possible de prolonger la durée d'une note en la répétant sans que l'oreille ne percoive de hiatus trop génant. Autre limitation, le morceau est toujours joué en do majeur et il vous faudra donc transposer de vous-même si vous désirez jouer dans un autre ton.

Vous pouvez rythmer votre composition grâce à différents bruitages. Le premier ressemble au son d'une batterie. Les trois autres sont modifiables à volonté en sélectionnant l'une des sept formes d'ondes et l'une des quatre durées. Les possibilités d'édition sont correctes sans être exceptionnelles. Vous avancez ou reculez sur votre partition et vous réécrivez sur une note, mais il n'existe pas de mode d'insertion. Dommage. Une fois votre composition terminée, écoutez-la, soit note par note, soit en entier, au tempo voulu. Si elle vous convient, il ne vous reste plus qu'à la sauvegarder. Cette sauvegarde s'effectue de plusieurs manières : dans la mémoire, sur cassette ou microdrive, avec l'obligation de passer par le programme, ou en compilant au préalable votre morceau, ce qui vous permet alors de le recharger et de l'exécuter indépendamment, en l'incluant dans un de vos programmes par exemple.

Un très bon logiciel d'aide à la composition musicale, très facile d'emploi (on le maîtrise au bout de quelques minutes) et très performant, malgré les quelques limitations déjà mentionnées. Un must.





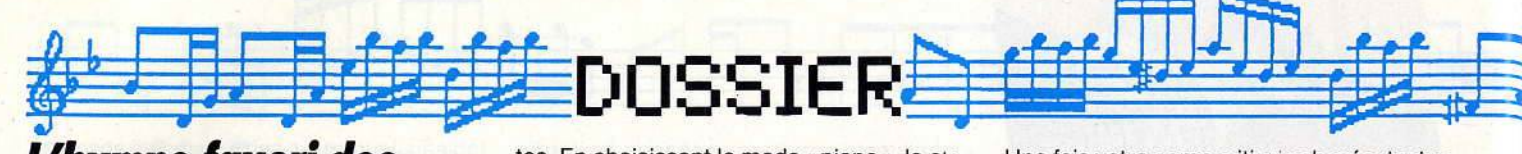
Wham the music box pour Spectrum

Midi-pack : avec *Midi-pack* de Logimus les petits *Thomson* (à l'exception du malheureux *MO5*) rejoignent le rang des « grands » équipés de prises Midi. Un même but : faciliter la communication entre instruments. La présence d'un micro au sein de la boucle se répercute sur deux domaines : mémorisation et reproduction des éléments musicaux d'une part — acheter les *Quatre saisons* stockées sur disquette sous Midi pour les passer sur son ordinateur ne relève pas du pur délire — édition musicale d'autre part. Visualisation de la partition et modification sont sans mystère, même pour les profanes. Dans quelques mois les outils d'aide à la création fleuriront. Logimus travaille d'ailleurs actuellement sur un certain *Jazzomus*. De quoi se lécher les babines par avance. Singularité de *Midi pack* par rapport aux autres interfaces Midi : il intègre pour 1 500 F, l'interface, un manuel clair qui expose notamment comment réaliser son cable Midi et surtout des logiciels explicatifs. On comprend enfin ce qui se passe, chose rarissime paraît-il, même dans le milieu des « musicos ». Interface à l'arrière connectée sur un slot, système DOS chargé, c'est parti pour le premier petit programme « Miditest » destiné à tester toutes les connexions, les cables, les émissions vers les synthétiseurs, les canaux affectés, la réception des notes... Tout est en place. « Midispy » espionne l'opération de transfert des codes Midi « in » et « out ». La moindre petite note se transforme en un code du type « on 3C 40 » figurant son numéro en héxadécimale ainsi que son intensité. Il en



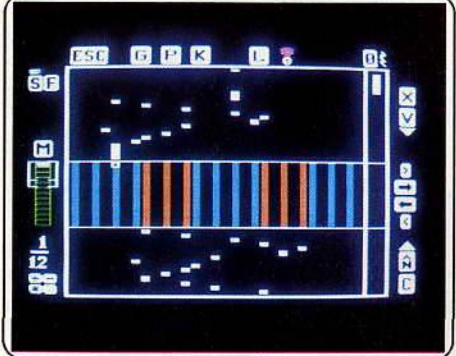
va de même pour les effets spéciaux. Une gamme chromatique ou diatonique prend tout de suite une drôle d'allure. L'intérêt : l'intégration dans des programmes en Basic ne posent plus de problèmes (les abaques de transformation sont inclues dans la documentation).
Troisième du nom « Midisec » constitue un mini séquenceur. Il enregistre tous les codes Midi d'une séquence et la restitue en boucle. S'il s'avère impossible de la corriger le joueur peut en revanche réaliser un accompagnement par dessus. Le pourcentage de mémoire restant est affiché à l'écran. Pour donner une échelle de valeur, une valse de trente cinq secondes mange 16 % de mémoire. Bien évidemment la complexité de la mélodie constitue un facteur limitatif. La même note peut être jouée pendant vingt et une minutes. A noter : vous pouvez simultanément programmer un logiciel en Basic et écouter la musique. Aucune interférence. Voila donc une interface « intelligente », cela nous change de l'ordinaire. Du matériel « pro » sur une machine qui l'est moins, étrangement paradoxal.

Polymus : il s'agit d'un séquenceur Midi informatisé se présentant sous la forme d'une cartouche à associer à l'interface *Midipack*. Du vrai matériel de professionnels qui a su se mettre à la portée des non-informaticiens grâce à un système de menus déroulants et à l'usage du stylo optique. En clair ce logiciel assure les trois fonctions que l'on retrouve beaucoup plus sophistiquées dans le matériel de studio : jouer, enregistrer, mixer.
Le musicien commande un ensemble de synthés et boîte à rythmes Midi sur seize voix. Chaque voix, charleston ou guitare basse, est saisie séparément sur le « magnétophone » multipistes incorporé avec métronome réglable (les paresseux peuvent repiquer certaines voix d'accompagnements classiques sur d'anciennes disquettes). Il est bien sûr possible d'écouter simultanément les autres voix, histoire d'avoir le recul nécessaire pour la composition. La seule limite repose sur l'interface Midi restreinte à trois cents notes/s. Un tableau figurant les seize pistes en abscisse et les numéros de mesure en ordonnée représente les notes à la manière d'un rouleau de piano mécanique. La capacité s'élève respectivement à quatre mille notes pour le *TO7* et huit mille pour le *TO7/70*, soit quarante valses de Chopin (les deux premiers thèmes, faut pas rêver). Une disquette standard peut absorber de dix à vingt morceaux.
A la manière d'un ingénieur du son, on modifie le son, la vitesse, le numéro de canal affecté et de nombreux autres paramètres de lecture sur chaque voix. Le travail le plus intéressant est sans nul doute l'édition. La partition est alors décomposée temps par temps sur un tableau représentant un clavier symbolisé. A l'aide du stylo optique, le joueur fait sa propre mixture. Dingue, même un piètre interprète devient un roi de la mesure. Il suffit de remonter la note de quelques millimètres (entendre un cinquantième de seconde). Un soupçon de tempo rapide par ici, une larme de la en moins, deux doigts de... la cuisine n'a rien à envier à la musique. A l'instar d'un éditeur de texte standard, on peut transcrire un bloc sur un autre, recopier une piste...
Enfin ce panorama ne serait pas complet sans mentionner l'option « imprimante ».
Devrais-je rappeler qu'il ne s'agit absolument pas d'un joujou. A moins de ne pas posséder plusieurs synthés vous vous sentirez floué. Bref, *Polymus* vise les boutiques de musique (démos de synthétiseurs), les petits groupes de rock qui répètent dans leur garage (les gros possèdent déjà un *DX7*) ou les auteurs/compositeurs/interprètes.
Etranger, passe ton chemin. ▶



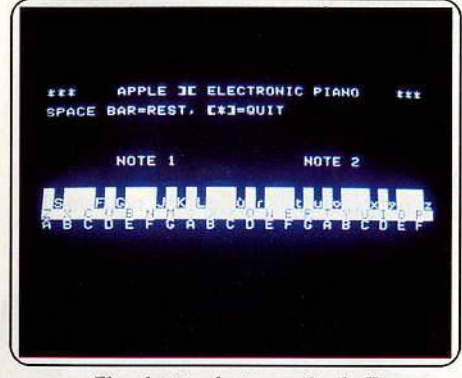
L'hymne favori des applemaniaques ? Pom, pom, pom, pom...

Songwriter : l'*Apple* n'est pas musicien, c'est là son moindre défaut. Il ne connaît que le « bip ». Certains programmes viennent heureusement à la rescousse, et réalisent des prouesses, eu égard aux capacités de départ de la machine.
Songwriter aide à composer des mélodies sur une seule voix, en reprenant le principe de l'orgue de barbarie. L'enregistrement est très simple, il suffit de sélectionner la note grâce aux touches curseur, puis d'en modifier éventuellement la durée. La sophistication de la composition passe par le chargement d'« idées », pour modifier la valeur d'une note ou transposer automatiquement la partition. Et au moment de l'écoute, sur le haut parleur de l'*Apple*, ou mieux sur une chaîne, vous variez le tempo. Le morceau



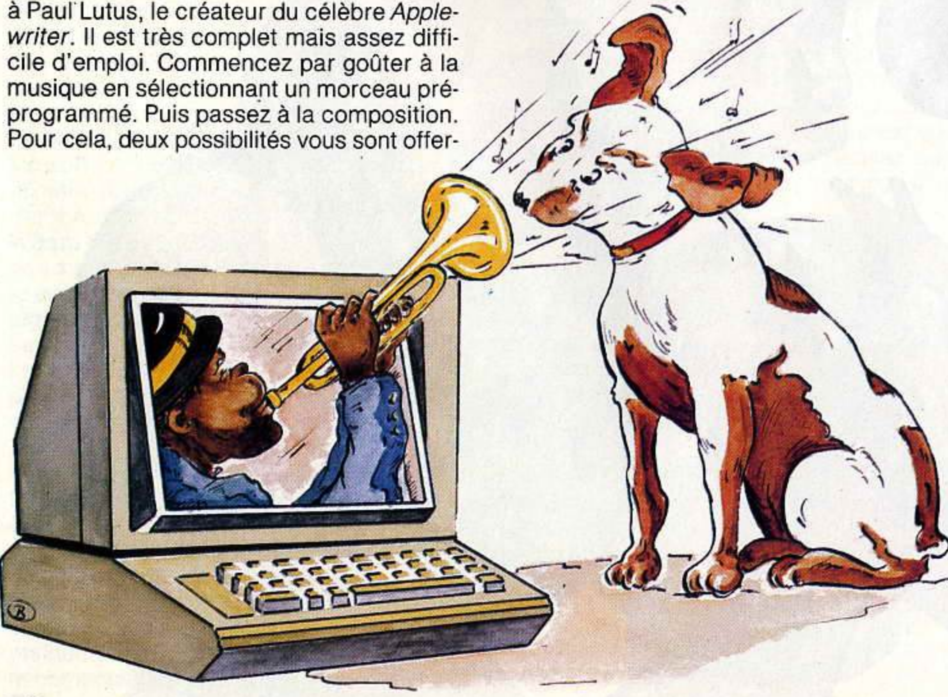
Songwriter pour Apple II

n'a plus qu'à être sauvegardé et ajouté à une création déjà existante. Un programme assez puissant et très simple d'emploi.
The electric duet : nous devons ce logiciel à Paul Lutus, le créateur du célèbre *Applewriter*. Il est très complet mais assez difficile d'emploi. Commencez par goûter à la musique en sélectionnant un morceau préprogrammé. Puis passez à la composition. Pour cela, deux possibilités vous sont offertes. En choisissant le mode « piano », le clavier de votre ordinateur se transforme en un orgue à deux voix, pour jouer en temps réel. Le programme ne mémorise alors pas la partition exécutée.
Pour composer véritablement et garder la trace de votre morceau, choisissez l'option « write ». L'écran affiche un tableau en deux parties, une pour chaque voix. L'entrée des notes s'effectue de deux manières différentes. Soit vous indiquez la durée de la note, son octave (le registre est de cinq octaves), sa valeur et son altération éventuelle, soit vous passez en mode « piano ». Il vous suffit dans ce dernier cas d'appuyer sur la touche correspondant à la note désirée, ce qui est nettement plus rapide, d'autant que la disposition des touches est bien pensée. Il



The electric duet pour Apple II

est possible aussi de modifier la plage d'octave et la durée de la note. Vous pouvez revenir en arrière pour corriger une erreur. La composition s'effectue avec ou sans le contrôle auditif simultané.
L'option « transpose » autorise la transposition d'une ou plusieurs notes et cela indépendamment sur chaque voix.



Une fois votre composition achevée, testez-la en la faisant jouer note par note ou en une seule fois. Si tout va bien, il ne vous reste plus qu'à la sauvegarder sur disquette pour la compléter plus tard ou à l'inclure dans un autre morceau. Un bon programme, complet mais complexe.
Music maker : ce logiciel est autant un créateur de bruitages qu'un compositeur musical. Le système, un peu particulier, rappelle l'Assembleur, mais son usage en est heureusement beaucoup plus simple. L'écran affiche toutes les caractéristiques de la note pour faciliter le choix. Cinq octaves, durée de un à soixante quatre (de la ronde à la quadruple croche) trois attaques différentes, tempo au choix, les performances tiennent la route. La note est jouée au moment de sa validation, et l'éditeur est complet : correction, suppression, insertion, jusqu'au *da capo*, pour répéter une partie du morceau sans devoir la réécrire. Une lacune pourtant, le programme ne permet pas les transpositions. Pour l'anecdote,



Music maker pour Apple II

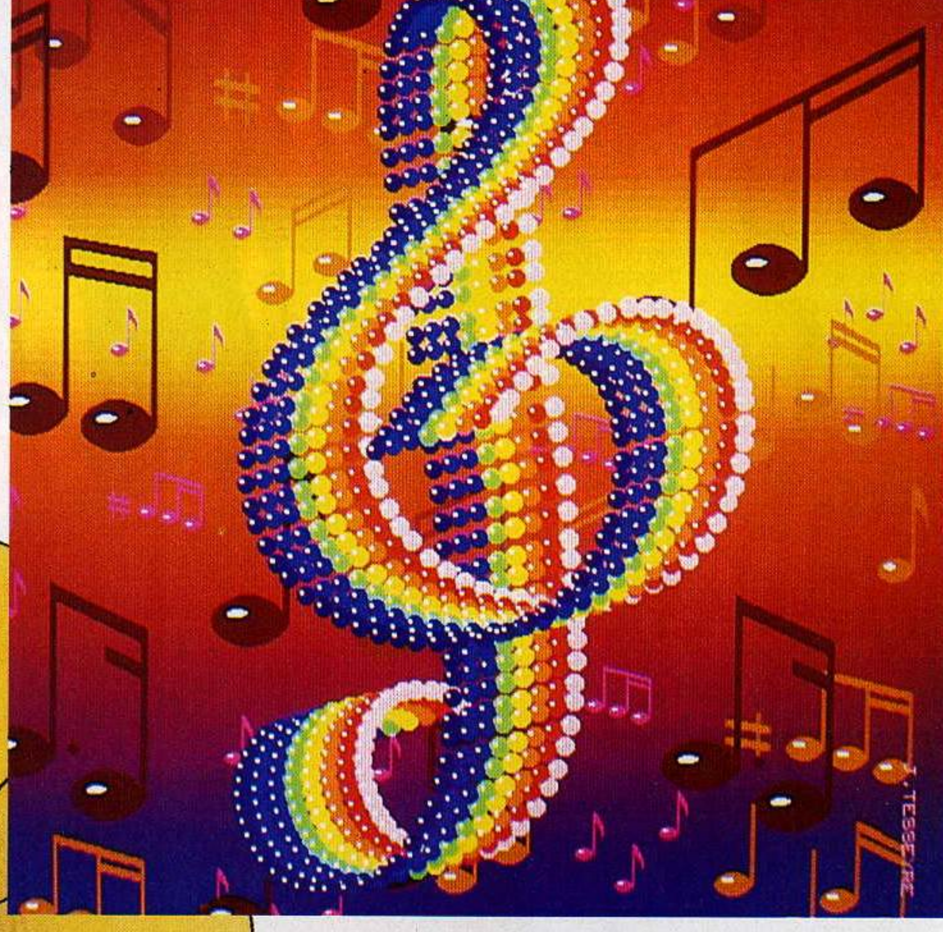
l'ordinateur joue la composition à l'endroit, ou à l'envers !
La sauvegarde s'effectue sous plusieurs formes différentes, certaines requérant la présence du programme pour fonctionner, tandis que d'autres pourront être appelées directement d'un programme Basic « Applesoft » ou « Integer », ou Assembleur. Une option supplémentaire permet même de lier les modules correspondant à plusieurs airs différents pour en créer un plus complet. Un programme puissant mais qui demande un peu d'habitude pour ête utilisé pleinement. La seconde face de la disquette constitue une démonstration particulièrement bien faite des capacités de ce programme.
Moderato computabile : mi-composeur, mi-éducatif, *Moderato computabile* tient une place à part dans l'univers des softs de musique. Un savant dosage du joystick et du clavier assure une gestion sans faille : la manette monte au filet pour le placement des notes sur la portée, les indications de durée, de silences, et pour accéder à la gamme de bruitages pré-programmés, de la sonnerie du téléphone à l'explosion d'une bombe. Ces effets spéciaux s'intègrent à n'importe quelle composition musicale.
Le clavier prend le relais pour l'utilisation du mode chromatique, et donc l'utilisation des dièses et des bémols, les changements



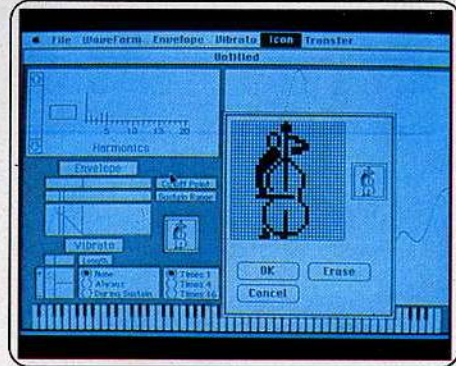


Moderato computabile pour Apple II

de clés, de tonalité ou de mesure (de 2/4 à 9/8). Une mauvaise note pour le mode d'introduction des accords de deux notes, qui est peu pratique. Après la sélection de l'intervalle de l'accord (de 1/2 ton à une octave), toutes les notes suivantes seront accompagnées d'une sœur respectant cet intervalle. Malheureusement, la partition ne rappelle que l'intervalle choisi, au lieu de représenter les notes. Il est en outre possible de le modifier à tout moment, ou de revenir aux notes isolées. Autres fonctions : l'accentuation d'une note, la transposition automatique, la répétition d'une ligne ou d'une partie de la partition grâce aux *coda* et autres *da capo*. Les heureux possesseurs d'une carte *Ma kingboard* iront plus loin, avec un choix de nouveaux timbres, et la sortie du son via cette carte, au lieu de se contenter du pauvre haut-parleur intégré de l'*Apple*. La seconde partie du programme vous entraîne à reconnaître les notes, leurs noms et savoir les poser sur la portée. Tantôt une note est jouée et son nom écrit et vous devez la placer correctement sur la portée. Tantôt, à l'inverse, la note est jouée et placée sur la portée et vous devez retrouver son nom. Un programme correct de création musicale assez didactique.



Jérôme Tesseyre



Concertware + pour Macintosh

Concertware + : dernièrement mis au point sur *Macintosh*, ce programme gère la création sonore et l'écriture musicale. Manié à la souris, *Concertware +* bénéficie de toutes les qualités pratiques du *Mac*. Bien que particulièrement fourni, le logiciel reste ainsi très maniable.

Le programme se décompose en trois phases de travail : écriture, création sonore et écoute. Les différentes « fenêtres » sont accessibles par simple maniement du curseur. Chacune d'elles présente une liste d'options particulièrement complète.

Pas avare de ses charmes, *Concerware +* s'accompagne de trois disquettes préprogrammées : de Chopin à Gershwin, l'écoute ▶



Concerto pour souris et pixel : le Macintosh vous salue bien bas...

des morceaux laisse apparaître une portée où défilent linéairement les quatre voix musicales. Des icônes symbolisent les différents instruments. Réglage du tempo, loupe sur la partition afin de visualiser notes et rythmes, écoute d'une ou deux voix, seulement, ces fonctions apportent un grand confort d'utilisation. Pour l'écriture de partitions *Concertware +* laisse le choix entre le clavier du *Macintosh* et tout clavier relié par prise Midi. Un petit clavier de sept octaves qui se branche directement à l'ordinateur est également disponible.
Le maniement s'exécute à la souris (choix des figures et positionnement), ou par interprétation directe de la ligne mélodique désirée. La synchronisation et la mise en place des différentes voix peuvent être corrigées à la triple, double ou simple croche près et le métronome facilite grandement l'écriture.
Le traitement des phrases musicales s'apparente à un traitement de texte : on y retrouve les fonctions « effacement », « répétition », et une pléaïde de corrections aussi variées qu'efficaces. Bien entendu, les quatre voix musicales bénéficient d'une

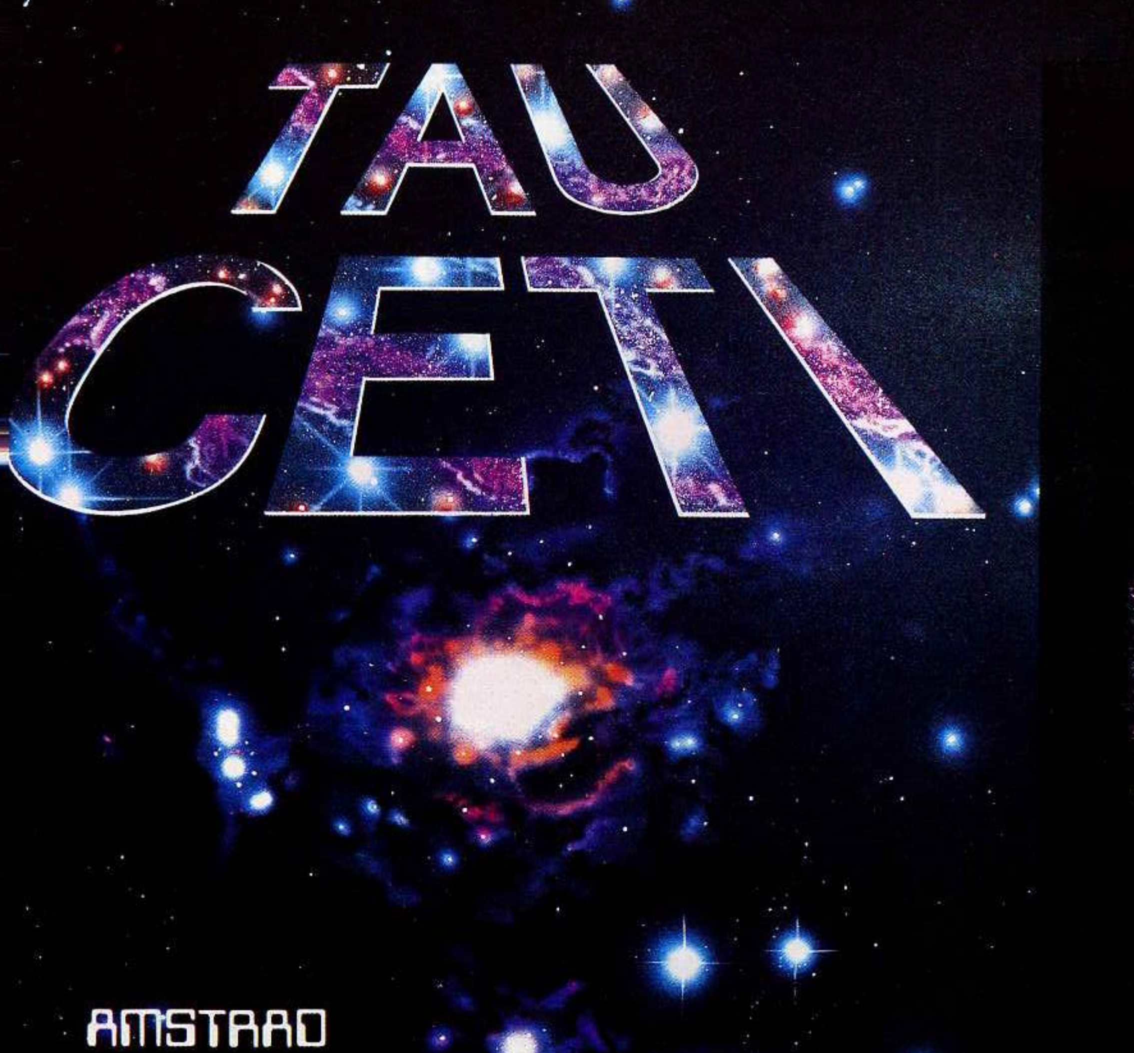


trentaine d'instruments. Du piano à la viole, vous pouvez changer, en cours de morceau, l'instrument d'une certaine voix : par exemple, si c'est un violon qui interprète la voix soprane tout au long de l'introduction, rien n'empêche le hautbois de venir le remplacer au moment voulu. Pour la création sonore, *Concertware +* prouve de nouveau son efficacité : en effet, plutôt que de présenter à l'écran une succession de tableaux et curseurs, toutes les données physiques du son s'affichent sous forme de courbes. Harmonique, enveloppe ou *vibratto*, chaque courbe se dessine à l'aide de la souris ou au point par point. Les trente instruments préprogrammés sont très pratiques pour la compréhension des différentes données. Pour augmenter encore la subtilité du travail, le programme permet toutes les combinaisons d'instruments possibles, avec toujours la possibilités de « tester » par l'écoute.
L'imprimante clôture le tout et édite, outre les partitions, chacune des pages écrans visualisées. Trop diversifié pour posséder réellement les qualités d'un matériel professionnel, ce programme a l'avantage d'allier pédagogie et efficacité pour une approche accessible à tous.

Dossier réalisé par Véronique Charreyron
Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn.

20 logiciels musicaux au tiltoscope

LOGICIELS	MARQUE	ORDINATEUR	SUPPORT	PRINCIPE	INTÉRÊT	DIFFICULTÉ	POTENTIALITÉ	PRIX
AMSTRADIVARIUS	Technimusic	Amstrad	K7	Composition/éducation	★★	★	★★	B
COMPOSITEUR DE MUSIQUE FM	Yamaha	MSX 32 K	Cartouche	Composition	★★★★★	★★★	★★★★★	E
CONCERT WARE +	Great Ware soft	Macintosh	Disquette	Compos./créat. sonore	★★★★	★★	★★★★	F
ÉDITEUR MUSICAL	Loriciels	Spectrum	K7	Synthétiseur à mémoire	★★★	★★★	★★★	A
THE ELECTRIC DUET	Paul Lutus	Apple	Disquette	Synthétiseur/éditeur	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★	F
MIDI PACK	Logimus	TO7, TO7/70, TO9		Interface Midi	★★★★	★★★	★★★★★	F
MODERATO COMPUTABILE	Apple	Apple	Disquette	Editeur	★★★	★★★	★★★★	C
MUSIC CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	C 64	Disquette	Composition	★★★	★★★	★★	B
MUSIC MAESTRO	Kuma	Amstrad	K7	Compos./créat. de sons	★★★	★★	★★★★	A
MUSIC MAKER	Sublogic	Apple	Disquette	Editeur	★★★★★	★★★★★	★★★★★	F
MUSIC MASTER	Supersoft	C 64	K7	Synthé/séquenceur	★★★★	★★★★	★★★★★	D
MUSICORE	Core	Amstrad	Disquette	Synthétiseur	★★★	★★★	★★★	B
THE MUSIC STUDIO	Activision	C 64	Disq. ou K7	Compos./créat. sonore	★★★	★★★★	★★★	B
MUSIC TYPE WRITER	Romantic Robot	Spectrum	K7	Synthétiseur/éditeur	★★★★★	★★★	★★★★★	B
MUSIC WRITER	Folio	C 64	Disquette	Composition	★★★	★★★	★★	B
MUSIX	Aacksoft	MSX	K7	Synthé et mini séquenceur	★★★	★★	★★★	B
POLYMUS	Logimus	TO7, TO7/70 TO9	Cartouche	Séquenceur Midi	★★★★★★	★★★★	★★★★★★	
SONG WRITER	Scarborough	Apple	Disquette	Synthétiseur/éditeur	★★★★★	★★★	★★★★	F
SUPER SONIC	Logistick	Amstrad	K7, Disquette	Générateur de sons	★★★★★	★★★	★★★★★	A et B
WHAM THE MUSIC BOX	Melbourne	Spectrum	K7	Synthétiseur/éditeur	★★★★★★	★	★★★★	B



CRL PRESENTS

BLADE RUNNER

AMSTRAD

CBM 64

SPECTRUM 48K

... A VIDEO GAME INTERPRETATION OF THE FILM SCORE BY VANGELIS

CRL GROUP PLC · CRL HOUSE · 9 KINGS YARD · CARPENTERS ROAD · LONDON E15 2HD





LES 3 GARANTIES VIDEOTROC

- SERVICE APRES-VENTE RAPIDE ET EFFICACE
- GARANTIE SUR TOUS LES ORDINATEURS ET PERIPHERIQUES
- GARANTIE DE REPRISE EN DEPOT-VENTE DE VOTRE MATERIEL (VENTE RAPIDE)

ouvert du mardi au samedi de 10 H à 19 H non stop. et le lundi de 14 H à 19 H.

ORDINATEURS MSX
PHILIPS VG 8020 : N.C./CANON V20 : 990 F
SONY HB 75-F : 1290 F/SONY HB 501-F : 1990 F
SPECTRAVIDEO SVI 728 : 1290 F
SONY HB 500-F MSX II : + CADEAU : 6990 F
SPECTRAVIDEO SVI 738 (PORTABLE + DRIVE CP/M) + MONITEUR MONOCHROME : 5990 F

MONITEURS
PHILIPS BM 7552, MONOCHROME : 990 F
PHILIPS CM 8521, COULEUR : 2490 F
PHILIPS CM 8535, MOYENNE RESOLUTION : 3490 F
SONY KX 14, HAUTE RESOLUTION : 6490 F

CONFIGURATIONS MSX
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS : 1950 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 3450 F
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS + QUICK DISK DRIVE : 2950 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 + QUICK DISK DRIVE : 4450 F
CANON V20 + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS + LECTEUR DE DISQUETTES CANON VF-100 : 4990 F
CANON V20 + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 + LECTEUR DE DISQUETTES CANON VF-100 : 6490 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 : 3490 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR COULEUR CM 8521 + LECTEUR DE DISQUETTES VY 0010 : 5990 F
PHILIPS VG 8020 + MONITEUR MONOCHROME BM 7552 + LECTEUR DE DIQUETTES VY 0010 : 4490 F
SONY HB 501-F + MONITEUR MONOCHROME PHILIPS + CABLE SPECIAL : 2990 F
SONY HB 501-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 4450 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8521 : 9250 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8535 : 10250 F
SONY HB 500-F + MONITEUR COULEUR SONY KX 14 : 12990 F
AUTRES CONFIGURATIONS : NOUS CONSULTER

LECTEURS DE DISQUETTES MSX
QUICK DISK DRIVE (2,8", 2 × 64 K) : 990 F
PHILIPS VY 010 (3,5", 360 K) : N.C.
PHILIPS VY 011 (2ème LECTEUR) : 1990 F
CANON VF-100 (3,5", 720 K) : 3290 F
SPECTRAVIDEO SVI-707 (5 1/4", 360 K + CP/M) : 3990 F

LECTEURS DE CASSETTES POUR MSX
SPECTRAVIDEO SVI-668 : 320 F
SPECTRAVIDEO SVI-1400 (TOUT ORDINATEUR) : 460 F
LASERDATA SLIM LINE : 390 F/SANYO DR-202 A : 650 F
SONY SDC 500 : 390 F

IMPRIMANTES MSX
CANON T22 A, 80 COL : 1990 F
SONY PRNC 41, COULEUR : 1690 F/SONY PRNT 24, MATRICIELLE : 3490 F
PHILIPS VW 0010 : 1190 F/PHILIPS VW 0020, 80 COL : 1990 F
PHILIPS VW 0030, QUALITE COURRIER : 3190 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA POUR TOUS MSX
INTERFACE TOUS MSX UCN-01 : 490 F
CLAVIER MUSICAL YK-01 : 850 F
GRAND CLAVIER MUSICAL YK-02 : 1790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 1350 F
SYNTHETISEUR FM PRISES MIDI : 1650 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI, 4 VOIES : 1950 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE DMSI : 1190 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA
MUSIC COMPOSER YRM-101 : 400 F
VOICING PROGRAMM YRM-102 : 400 F/MUSIC MACRO YRM-104 : 400 F
MIDI RECORDER YRM-31 : 520 F/RX EDITOR YRM-32 : 550 F
DX 21 VOICING PROGRAM YRM-35 : 520 F/FM MUSIC MACRO II YRM-51 : 520 F
FM VOICING PROGRAM II YRM-52 : 520 F
LECTEUR DE CARTE MAGNETIQUE UGA-01 : 560 F
LECTEUR DE CARTE MAGNETIQUE CR-01 : 540 F

ACCESSOIRES MSX
CASSETTES AUDIO C20 PAR 5 : 35 F/DISQUETTES 2,8" : 19 F
DISQUETTES 5" 1/4 PAR 10 : 77 F/DISQUETTES 3" 1/2 PAR 10 : 250 F
EXTENSION 64 K RAM PHILIPS VU 0034 : 490 F
CARTOUCHE DE DONNEES SONY HBI-55 : 240 F
CABLE MAGNETO MSX : 65 F/CABLE IMPRIMANTE MSX : 250 F
ENTRAINEMENT A PICOTS POUR VW 0030 : 250 F
INTERFACE IMPRIMANTE PHILIPS VU 040 : 260 F
INTERFACE RS-232C : 650 F
MODULATEUR PERITEL-ANTENNE PHILIPS VU 011 : 490 F
MANETTE MSX QUICKSHOT I : 85 F/MANETTE MSX QUICKSHOT II : 125 F
MANETTE MSX CANON VJ-200 : 149 F/MANETTE MSX SONY JS-55 : 149 F
MANETTE MSX HYPER SHOT : 169 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-C75 : 390 F
MANETTE MSX INFRA-ROUGE SONY JS-75 + CAPTEUR : 490 F
MANETTE MSX SONY JS-70 : 390 F
MANETTE MSX "JOYSCARD" QUICKSHOT VII : 149 F
MANETTE MSX "JOYBALL" QUICKSHOT IX : 199 F
MANETTE MSX "JOYPAD" SONY JS 33 : 129 F/TRACK BALL CAT : 490 F
SYNTHETISEUR VOCAL (PARLANT FRANÇAIS) : 520 F
PORT RALLONGE POUR SYNTHETISEUR VOCAL : 150 F

LIVRES MSX
— INITIATION AU BASIC 98 F/GUIDE DU GRAPHISME 98 F
— 56 PROGRAMMES 78 F/JEUX D'ACTION 49 F
— JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F/ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
— PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
— TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
— ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F
— LE LIVRE DU MSX 110 F/BASIC MSX 120 F
— 102 PROGRAMMES MSX 120 F/MSX EN FAMILLE 120 F
— SUPER JEUX MSX 120 F/LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
— CLEF POUR MSX 150 F
— ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F/MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
— BASIC MSX ET MSX-DOS 125 F
— JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
— 40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
— INTRODUCTION A MSX 108 F
— APPLICATIONS FAMILIALES EN BASIC MSX 98 F



dans la limite des stocks disponibles

VIDEOTROC

89 bis, rue de Charenton 75012 PARIS
Métro : Ledru-Rollin / Gare de Lyon
Tél. : 43.42.18.54+

JEUX DE SPORTS

CARTOUCHES 230 F
YIE AR KUNG FU I OU II/HYPER RALLY/ROAD FIGHTER/SOCCER KONAMI
BOXING KONAMI/SUPER SOCCER/PING PONG/TENNIS/GOLF
HOLE IN ONE/SUPER BILLIARDS/HYPER SPORTS I OU II 190 F
HYPER OLYMPIC I OU II 170 F
HYPER OLYMPIC I OU II + MANETTE HYPER SHOT 299 F
HYPER OLYMPIC I + II 299 F
HYPER OLYMPIC I + II + MANETTE HYPER SHOT 399 F

CASSETTES 49 F
SUPER BOWL (FOOTBALL AMERICAIN)/HUSTLER (BILLARD)

CASSETTES 95 F
KNOCK-OUT (BOXE)/HARVEY SMITH'S SHOW JUMPER
EDDIE KIDD-JUMP CHALLENGE/BRIAN JACKS-SUPER CHALLENGE
CRAZY GOLF/SLAPSHOT (HOCKEY SUR GLACE)/LE MANS
DECATHLON 120 F

JEUX D'ACTION

CARTOUCHES 240 F
EXERION/GALAGA/BOSCONIAN/PAC-MAN/BATTLE CROSS
ROLLERBALL (FLIPPER)/ALPHA-SQUADRON/E-I/SENJYO
COSMO-EXPLORER/SCION/MOPIRANGER/SKY JAGUAR

CARTOUCHES 190 F
ATHLETIC LAND (PATOUFS)/CIRCUS CHARLIE/COMIC BAKERY
ANTARTIC ADVENTURE/TIME PILOT 160 F/SUPER COBRA 160 F

CASSETTES 49 F
OH NO I/HOPPER/SCENTIPEDE/BOOM/ZIPPER/SPACE WALK/CHILLER
FINDERS KEEPERS/POLAR STAR/PYRAMID WARP/SKRAMBLE/GRIDTRAP
ALPHA BLASTER

CASSETTES 75 F
OH MUMMY I/HOT SHOE/EXPLODING ATOMS & VICIOUS VIPER
ERIC & THE FLOATERS/NINJA/SPOOKS & LADDERS/STOP THE EXPRESS
DOG FIGHTER/GALAXIA/SHNAX/KUBUS/FRUITY FRANK/ANTY
PANIC JUNCTION/CANNON FIGHTER

CASSETTES 95 F
BOULDER DASH/XYZOLOG/BARNSTORMER/CHORO Q/CHACK'N POP
SWEET ACORN/SHARK HUNTER/CHUCKIE EGG/BLAGGER
MR WONG'S LOOPY LAUNDRY/BUZZOFF/NORSEMAN/DRILLER TANKS
BINARY LAND/FIRE RESCUE/STAR AVENGER/HUNTER KILLER
PUNCHIE/HUMPHREY/HUNCHBACK/ELIDON/THE SNOWMAN
BOOGA-BOO/MANIC MINER/JET SET WILLY I OU II/LAZY JONES/SPACE BUSTER
OH SHIT I/KICK IT

CASSETTES 120 F
MASTER OF THE LAMPS/PASTFINDER/PITFALL II/BEAMRIDER/RIVER RAID/HERO

CASSETTES PRIX DIVERS
PYRO-MAN 125 F/A VIEW TO A KILL 129 F/AUTOROUTE 129 F
MAZE MAXE 130 F/ZAXXON 135 F/BUCK ROGERS 135 F
CONGO BONGO 135 F/KEYSTONE KAPERS 135 F/COQ INN 149 F
ILLUSIONS 149 F/HERCULE 149 F/MACADAM BUMPER 170 F/OLE 175 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE 245 F/BOULDER DASH II 159 F

JEUX D'AVENTURE

CASSETTES 75 F
BUSTER BLOCK/COCO IN THE CASTLE

CASSETTE 95 F
RED MOON/MAYHEM/SHADOW OF THE BEAR
DEATH VALLEY GOLD RUSH/NORTH SEA BULLION ADVENTURE
DARKWOOD MANOR/GALACTIC MERCENARIES/EMERALD ISLE
ZAKIL WOOD/MUTANT MONTY

CASSETTES PRIX DIVERS
MINDER 125 F/RETURN TO EDEN 125 F/THE WRECK 159 F
THE HOBBIT 179 F (LIVRE FRANCAIS 25 F)/MANDRAGORE 245 F
LA GESTE D'ARTILLAC 290 F

JEUX ACTION/AVENTURE

CARTOUCHES 240 F
CHOPLIFTER/LODE RUNNER/KING'S VALLEY/THE WRECK/PAY LOAD
RAID ON BUNGELING BAY

CASSETTES
SORCERY 110 F/KNIGHTLORE 120 F/ALIEN 8 120 F/NIGHT SHADE 120 F

WAR GAMES
PANZER ATTACK 95 F/SPECIAL OPERATIONS 95 F/BATTLE OF MIDWAY 125 F

SIMULATEURS DE VOL

FLIGHT PATH 737 105 F/737 FLIGHT SIMULATOR 125 F
JET FLIGHTER 155 F/JUMP JET 125 F/NORTH SEA HELICOPTER : 155 F
FLIGHT DECK : 155 F/JET BOMBER : 155 F

JEUX DE SOCIETE

OTHELLO N.C. 249 F/SONY CHESS (C) 189 F/SONY BACKGAMMON (C) 189 F
ULTRA CHESS 175 F/SUPER CHESS 105 F/CHESS MASTER 195 F/BRIDGE 115 F
TAROT NICE IDEAS 250 F/CHALLENGER (REVERSI) 130 F/COMBLOT (BELOTE) 120 F
BOARD GAMES 65 F/BACKGAMMON 115 F/SMASH OUT & OTHELLO 75 F
PATIENCE 75 F

COMPILATIONS

COMPUTER HITS (6 JEUX) 99 F/SUPER JEUX PSI (50 JEUX) 149 F
GAMES PACK I (10 JEUX) 75 F/BOARD GAMES (4 JEUX) 75 F

EDUCATIFS

BASIC
INITIATION AU BASIC I OU II 179 F
CUBE INITIATION AU BASIC (4 K7 + 1 MANUEL) 295 F
FORMATION AU BASIC SONY I OU II 189 F
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE 179 F

MATHS
LE MINOTAURE 160 F/LA RONDE DES CHIFFRES N.C.
JE COMPTE (CALCUL + 4 JEUX) 125 F/CALCUL (C) 190 F
MONKEY ACADEMY (C) 160 F/MX MATHS 249 F/MX FONCTIONS 249 F

MUSIQUE
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F/COURS DE SOLFEGE 215 F
MUE (C) 275 F/HIT BIT MUSIC STUDIO (C) 395 F/MUSIX 155 F
MUSIC MAESTRO 115 F

GRAPHISME
COLOR PACK 149 F/BOARDELLO 49 F/PSYCHEDELIA 79 F
CARTOON 185 F/KATUVU 149 F/COLOUR FANTASIA 115 F
EDDY II (C) 275 F/HIT BIT GRAPHIC MASTER (C) 395 F
HIT BIT PRINT LAB (C) 395 F/EDDY II + TRACK BALL CAT 690 F

DIVERS

ORTHOCRACK 185 F/LIRE VITE ET BIEN 179 F
MX DISSERT PHASE I OU II 249 F/MASTERVOICE WORDSTORE 155 F
GAMES DESIGNER 125 F/LOGO (C) 890 F/SUPERMIND 75 F
SUPERMAZE 75 F/SUPER PUZZLE 75 F
PEDAGOGIA I A VI (COURS PREPARATOIRE A LA 6ème) 125 F CHAQUE
ANGLAIS I OU II 195 F/SNAKES & LADDERS 185 F/LOS GUSANITOS 160 F
DEUTSCH WURMCHEN 160 F/GEOGRAPHIE 179 F/VALISE 6ème 490 F
MICROPROCESSEUR 189 F/ STAR SEEKER (ASTRONOMIE) 115 F/VALISE 6ème 490 F

UTILITAIRES

MINICALC 249 F/TEX 245 F/TEX DISK 295 F/DATA-BASE (FICHIERS) 235 F
ODIN (ASS-DES) 320 F/HIT BIT CALC 320 F/BANCO-GEST 199 F/KUMA FORTH 375 F
KUMA LOGO 235 F/KUMA WORD PRO 375 F/KUMA SPREAD SHEET 375 F
KUMA ZEN (EDIT-ASS) 165 F/TASWORD 250 F (D : 295 F)/SPRITE A LA BENTO 95 F
HI-SOFT DEVPAC 235 F/DEVPAC 80 (D) 450 F
SUP'COMPTA (COMPTABILITE PME) 750 F (D)
CAISSE MAGASIN (GESTION PERSONNALISEE) 1550 F (D)
MX TEXT (TRAITEMENT DE TEXTES) 249 F/MX BASE (FICHIERS) 249 F
MX STOCK (GESTION) 249 F/MX CALC (TABLEUR) 249 F
MX GRAPH (GRAPHISMES) 249 F/MX STAT (STATISTIQUES) 249 F
AACKO BASE (DISK + K7) 545 F/AACKOTEXT (DISK + K7) 545 F
MT BASE (C) N.C./MS CALC (DISK + K7) 545 F/AACKOBASE II 390 F
AACKOTEXT II 390 F/MULTITEXT (C) 590 F/MACRO-HIT ASSEMBLEUR 349 F
DR BASIC & MR BUG (C) 185 F/BALCOM (COMPILATEUR) 170 F

JEUX EN SOFT-CARDS (FORMAT CARTES DE CREDIT)

ADAPTATEUR SOFT-CARD 95 F/LE MANS 220 F/BARNSTORMER 170 F
SHARK HUNTER 170 F/SWEET ACORN 140 F/XYZOLOG 140 F
CHACK'N POP 140 F/CHOROQ 140 F/BACKGAMMON 170 F/THE WRECK 249 F

(C) = CARTOUCHE
(D) = DISQUETTE



BON DE COMMANDE : à retourner à VIDEOTROC - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITES VIDEOTROC
CARTES DE CREDIT

Je, soussigné M ____________ Prénom ____________
Adresse ________________________
commande le matériel suivant ________________________
____
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP — Signature
pour un prix de ________ + 15 F FRAIS DE PORT JEUX

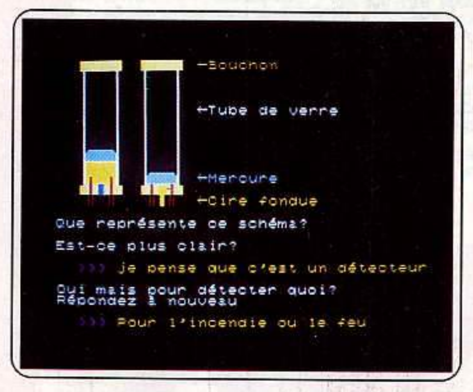
A CREDIT
Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CREG)
Montant de la commande ☐
Nombre de mensualités ________ ________ F /mois
Versement comptant ________ F
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre ☐ CCP

Teachers! leave us kids alone

Une livraison d'une bonne moyenne ce mois-ci. Petit à petit le logiciel éducatif s'aguerrit. Avec en vedette un programme à réaliser des programmes, réservé aux profs. Pour qu'ils connaissent, eux aussi, les affres de la création. Et pour le reste, un éclectisme de bon aloi, de l'apprentissage de la grammaire espagnole à celui de la flûte à bec.

EURIDIS SYSTÈME AUTEUR

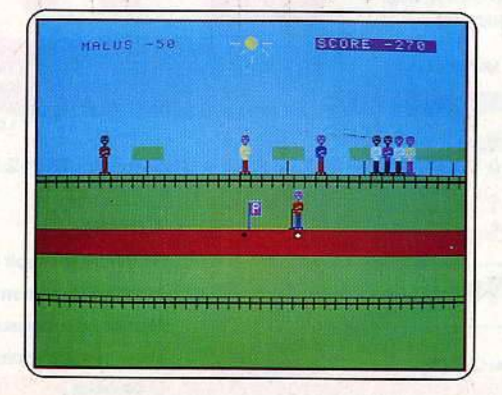
L'Arlésienne des systèmes auteurs a finalement vu le jour, grâce au coup de pouce apporté par le plan « Informatique pour tous ». *Euridis* est enfin là. Depuis plusieurs années, tous ceux qui s'intéressaient à l'élaboration des logiciels ouverts parlaient du projet Euridis. Certains d'ailleurs pour l'enterrer. Mais le voici, tout beau tout chaud. Et même si nous n'avons pas pu le tester, la cassette de démonstration et le manuel donnent une idée assez précise des possibilités du logiciel. Tous les profs de France et de Navarre n'ont plus qu'à plancher. Car *Euridis* est un logiciel à fabriquer les logiciels, destiné à des non-informaticiens. Il permet d'élaborer des questions auxquelles les élèves répondront par des phrases, ainsi que des croquis.



Euridis simplifie au maximum le travail de l'enseignant. Les graphiques sont réalisés sur des grilles grossies. Il suffit d'un peu de patience pour obtenir des illustrations. Les multiples options aident à la construction d'un outil personnalisé (tutoiement ou vouvoiement de l'élève, accès ou non à la calculette intégrée, établissement d'une notation, etc.). Mais s'il transforme tout enseignant en auteur libre de ses choix, celui-ci se trouve confronté à une difficulté pédagogique de taille, celle de prévoir à l'avance les réponses possibles des élèves. Cela signifie entrer de nombreux synonymes, imaginer les approximations pour y répondre par un commentaire approprié. Si par exemple on demande « Quel fleuve traverse Paris » et que l'élève répond le Rhône, il est possible d'imaginer un commentaire « Ceci est bien un fleuve, mais il ne traverse pas Paris », unique pour tous les fleuves répertoriés, ou plusieurs, comme « Le Rhône est bien un fleuve, mais il ne traverse pas Paris. Il traverse Lyon ». Ce n'est pas seulement un gros travail pour le pédagogue, c'est également l'occupation d'une place importante dans la mémoire de l'ordinateur. Selon ses concepteurs, un exercice complet occupe en moyenne un élève pendant une vingtaine de minutes et moins avec une utilisation massive du graphisme réduit, dévoreur de mémoire. *Euridis* peut générer un immense club d'échange, d'autant plus efficace qu'un logiciel créé par un professeur se modifie facilement par un autre, pour l'améliorer ou l'adapter à ses besoins spécifiques. *Euridis* est séduisant, « intelligent » parce qu'il transforme l'ordinateur en outil simple d'emploi. Reste à l'éprouver par l'usage. (Disquettes Hachette informatique pour *TO7/70, MO5* et *Nanoréseau*.)

GOLPHABET

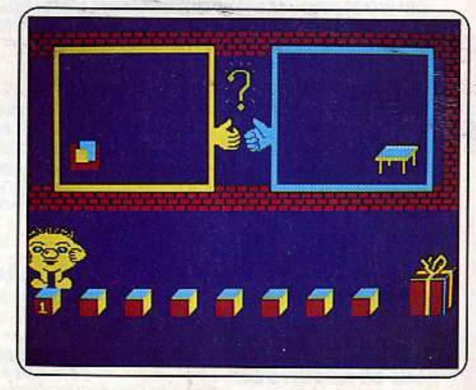
L'idée de départ de ce logiciel est bonne. La synthèse vocale de l'*EXL 100* sert de support à un exercice de reconnaissance des lettres de l'alphabet, agrémenté d'un scénario plutôt original. Après chaque bonne réponse, un golfeur frappe la balle et se rapproche du trou. L'enfant écoute l'ordinateur prononcer une



lettre, qu'il tape au clavier. Cette lettre s'affiche sur le drapeau du « green ». Outre le fait que l'alphabet s'apprend assez vite, ce *Golphabet* pèche par une réalisation approximative. Le club tournoie joliment, mais ne touche jamais la balle, qui s'envole soudain une demi-seconde après l'arrêt du club. C'est un détail, mais la sophistication des jeux d'action oblige à une certaine qualité. Autre reproche : l'*EXL 100* ne parle pas toujours avec la clarté voulue, le T et le P se confondent facilement, le S siffle trop. Une demi-réussite pour un logiciel au propos trop restreint. (Cassette Minipuce pour *EXL 100*.)

NUMÉRUS

L'initiation au calcul pour les plus petits n'est pas un exercice facile. Réussir de bons jeux

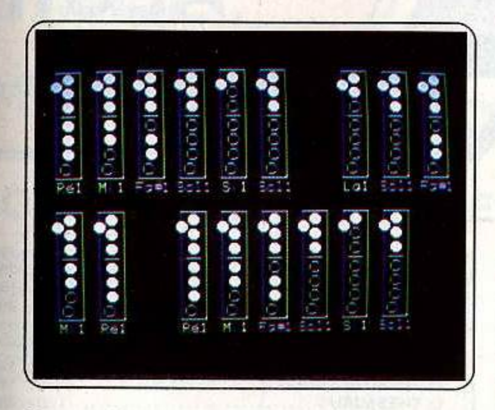


éducatifs, simples sans être niais, exige une approche pédagogique sérieuse. *Numérus* ne s'en tire pas trop mal, avec ses quatre parties. D'abord des relations entre deux ensembles, où l'enfant indique si les deux groupes présentés sont constitués d'un même nombre d'objets, puis un dénombrement. Un chiffre apparaît, au joueur d'afficher la quantité de figurines correspondante. Ensuite un exercice sur l'égalité et l'inégalité où chiffres et groupes d'objets sont mélangés. Enfin un petit jeu de labyrinthe, avec des portes qui s'ouvrent en répondant à des questions portant sur les inégalités. Le tout est gentiment mis en scène, et facile d'emploi. Le scénario — un person-

nage qui saute de case en case, en avançant pour une réponse exacte, et en reculant pour une erreur — est gratifiant et ne « dramatise » pas les mauvaises réponses. Reste l'éternel reproche adressé aux éducatifs : le tour en est trop vite fait. Pour une centaine de francs, un bon livre est beaucoup plus riche, au prix d'un effort de la part des parents ou des éducateurs. (Cassette Loriciels pour *Amstrad*.)

MICRO FLÛTE

Un logiciel pour apprendre à jouer de la flûte, pourquoi pas ? Matériel indispensable : un *Apple II* et... une flûte à bec, doigté baroque.



Sans oublier une dose de persévérance. La flûte est un instrument assez facile, mais une bonne maîtrise ne s'acquiert que par des heures et des heures d'entraînement.

Passons rapidement sur les dessins expliquant la position des doigts. Un bon manuel en fait autant. La partie principale de *Micro flûte* comprend une quinzaine d'airs, d'« Am stram gram » à « Nous n'irons plus au bois », en passant par « Cadet Rouselle ». Notons une version plutôt douteuse des « Prisons de Nantes ».

L'air est joué — sans génie — par l'ordinateur, tout en montrant le texte à l'écran. La syllabe correspondant à la note jouée est encadrée. Ensuite, il s'agira de jouer l'air seul ou en même temps que l'ordinateur, en suivant à l'écran les représentations du placement des doigts. La vitesse d'exécution variera selon le niveau choisi. L'intérêt de cet exercice est d'entendre immédiatement un éventuel « canard ». On regrettera cependant le faible catalogue disponible, et la brièveté des morceaux qui se cantonnent aux refrains.

Micro flûte est insuffisant pour apprendre réellement à maîtriser l'instrument, mais constitue une première approche facile et agréable. Sa lacune essentielle est l'absence de représentation de l'air sur une portée. L'élève travaille d'oreille, y compris pour la durée des notes. La deuxième face de la disquette contient un petit éditeur musical, qui permet d'écrire facilement une musique, sur une seule voix, et de l'écouter immédiatement. Bien que simple, cet éditeur est suffisamment complet. La durée totale du morceau ne doit pas excéder quatre portées de noires, ce qui n'est pas très généreux. Elle permet cependant de s'amuser à créer ou à retrouver des airs connus. (Disquette Ediciel pour *Apple II*).



ESPAGNOL VOLUME 1
Le système verbal à l'indicatif

Ser et *Estar*. A ces deux mots la majorité des élèves d'espagnol frémissent. L'emploi de l'un ou de l'autre, suivant les circonstances, reste la bête noire de tous ceux qui ont tâté de la langue de Cervantes. Le logiciel n'apporte pas la solution miracle mais il met les idées au clair. Sont également traités : l'emploi du verbe avoir, *tener* et *haber*, ainsi que les principales irrégularités de l'indicatif. Bien sûr le programme ne provoquera pas l'hilarité générale mais il est clair et consistant.

Le contenu pédagogique est important et cela tranche avec la vacuité de la plupart des éducatifs. Le graphisme d'accompagnement est agréable même si le thème est archi-classique : toréros et toros. On sait bien que l'Espagne égale les tambourins, les corridas et le flamenco. Après les pages d'explication l'élève doit compléter les phrases en conjugant le verbe. Le vocabulaire employé est riche et nuancé. Les leçons claires et complètes. Seul problème lors des tableaux récapitulatifs des conjugaisons, les accents sont mystérieusement absents alors qu'ils sont correctement placés dans les phrases d'exercice. Un oubli fâcheux qui en déconcertera plus d'un.

Toutes les difficultés de l'indicatif sont abordées en sept leçons, la huitième est consacrée à un mini-jeu. L'agencement des leçons, particulièrement réussi, permet à tout moment de revenir en arrière ou sauter un chapitre. Le manuel est également réussi. Un logiciel sérieux. A noter que les deux cassettes ne constituent que le premier volet d'une série en trois parties qui aborde entre autres : le subjonctif, les pronoms, ainsi que certaines tournures idiomatiques. (Cassette Vifi Nathan pour *MO5, TO7/70, TO9.*)

CONSTRUIRE L'EUROPE

Apprendre à construire la carte d'Europe de façon accessible et claire, voilà qui va combler de nombreuses lacunes dans la tête de nos écoliers. A partir de points de repères simples et de contours stylisés, il s'agit de reconstituer la physionomie de l'Europe sous forme de puzzle. Le logiciel s'inspire de la méthode que Jean Tillit applique depuis de nombreuses années auprès de ses élèves. Les huit/quatorze ans vont enfin pouvoir bénéficier d'un apprentissage à la géographie original et de qualité. Dans une première partie le pro-



gramme explicite la démarche suivie pour mémoriser efficacement la forme des différents pays et leur positionnement. Le point de référence est Brest à partir duquel on trace un angle. La carte est divisée en plusieurs zones suivant une distance unité de mille kilomètres. Les explications prodiguées par le petit robot remportent la palme de la clarté. La Grande-Bretagne est symbolisée par un triangle, le Danemark un ours ou encore la France, un hexagone. Dans la seconde partie les onze morceaux sont disposés aléatoirement sur l'écran. A vous de les agencer les uns par rapport aux autres. Ce puzzle peut entraîner dans son sillage jusqu'à quarante participants. La dernière partie se présente sous forme d'un quiz. Au choix le professeur pourra utiliser le fichier préenregistré ou fabriquer son propre questionnaire. Le premier comprend six parties : les fleuves, les généralités sur la CEE, les drapeaux, les mers, les pays de la communauté européenne et les capitales de l'Europe. Il s'agit de répondre soit par un nom, soit en déplaçant le curseur sur la carte. Accessible, maniable et bien fait ce logiciel est un must. (Cassette Edil Belin pour *TO7/70* et *MO5*.)

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
CONSTRUIRE L'EUROPE	Edil Belin	Cassette	TO7/70, MO5	Géographie	★★★★	★★★★	★★★★★	B
ESPAGNOL VOLUME 1	Vifi-Nathan	Cassette	TO7/70, TO9, MO5	Espagnol	★★★	★★★★	★★★★	B
GOLPHABET	Minipuce	Cassette	EXL 100	Apprentissage de l'alphabet	★★★	★★	★★	A
MICRO FLÛTE	Ediciel	Disquette	Apple IIe	Flûte	★★	★★	★★★	C
NUMÉRUS	Loriciels	Cassette	Amstrad	Calcul	★★★	★★★★	★★★★	B

VOUS CONNAISSEZ SUR LES ...NO

ALORS CE NE SONT PAS

ATARI 520 ST

UNE AFFAIRE POUR LES SPECIALISTES



7950 F* monochrome

DISPONIBLES SUR STOCK

*** VERSION COULEUR 10850 F**

SOFT DIRECT D'ANGLETERRE

ATARI 520ST

☐ DEGAS	495 F
☐ VIP (COMPAT. LOTUS 123)	2490 F
☐ HIPPO SIMPLE (GEST. FICHIERS)	675 F
☐ HIPPO ST RAM DISK	475 F
☐ MACRO ASSEMBLER METACOMCO	975 F
☐ MUDPIES	449 F
☐ FLIP SIDE	449 F
☐ ULTIMA 2	575 F
☐ TRANSYLVANIA	499 F
☐ DELTA PATROL	399 F
☐ KING QUEST II	645 F
☐ CRIMSON CROWN	499 F
☐ FARENHEIT 451	650 F
☐ BORROWED TIME	650 F
☐ TREASURE ISLAND	550 F

THOMSON

MO5/TO7 CASSETTES

☐ FOOTBALL	175 F
☐ SCRABBLE	250 F
☐ RUNWAY	155 F
☐ CAP SUR DAKAR	180 F
☐ LAS VEGAS MO5	250 F
☐ LAS VEGAS TO7	280 F
☐ GESTE D'ARTILLAC	280 F
☐ SUPER TENNIS	195 F
☐ MALEDICTION DE TAHAR	180 F
☐ BEACH HEAD	195 F
☐ POP-POP	195 F
☐ CHALLENGE	195 F
☐ SORTILEGES	190 F
☐ MON GENERAL	150 F
☐ PLANETE INCONNUE	195 F
☐ KARATE	195 F
☐ CAO	340 F

TO9

DISQUETTES

☐ SOS SPACE	240 F
☐ SUPER BUSINESS	590 F
☐ THESAURUS	230 F
☐ MALEDICTION DE TAHAR	250 F
☐ N° 3 DE COKTEL VISION	280 F

COMMODORE 64

CASSETTES

☐ SHADOKS	195 F
☐ QUAKE	110 F
☐ BALLE DE MATCH	120 F
☐ BLUE MAX 2001	115 F
☐ BOULDER DASH II	125 F
☐ COMMANDO	115 F
☐ GOONIES	115 F
☐ FIGHT NIGHT	115 F
☐ ELITE	179 F
☐ ENIGMA FORCE	115 F
☐ RAMBO	99 F
☐ GYROSCOPE	110 F
☐ KORONIS RIFT	109 F
☐ SPY VS SPY II	109 F
☐ JOURNEY	99 F
☐ SABREWULF	109 F
☐ UNDERWULDE	109 F
☐ SPITFIRE 40	119 F
☐ FOURTH PROTOCOL	155 F
☐ LEGEND OF AMAZONE WOMEN	109 F

DISQUETTES

☐ ILLUSIONS	169 F
☐ 1789	285 F
☐ SHADOKS	225 F
☐ ENIGMA FORCE	189 F
☐ BEACH HEAD II	169 F
☐ COMMANDO	149 F
☐ ELITE	199 F
☐ FIGHT NIGHT	169 F
☐ GOONIES	189 F
☐ GYROSCOPE	169 F
☐ RAMBO	139 F

SUITE A LA FAILLITE DIRECO

Digit Center assure la distribution et le service après-vente des produits SINCLAIR (Logiciels et périphérie)

nous n'assurons pas la garantie des produits ayant été vendu par DIRECO

Pour commander, cochez les articles choisis, faire le total, remplir le bon ci-dessous et expédier cette page accompagnée du règlement à l'adresse du DIGIT CENTER le plus proche de votre domicile.

Nom .... Prénom .... Adresse ....

Code postal .... Localité .... Tél.: ....

Montant des commandes .... Frais de port 20 F Montant total ....

NOUS VOUS REPRENONS VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE L'ACHAT D'UN NOUVEAU.

DIGIT CENTER

DIGIT CENTER
23, bd Poissonnière
75002 Paris. Tél. 42.21.49.66

DIGIT CENTER
84, Champs-Elysées
75008 Paris. Tél. 45.63.22.36

DIGIT CENTER
Centre Cial Beaudottes
93270 Sevran.
Tél. 43.83.20.46

DIGIT CENTER
Centre Cial Les 4 Temps
Niveau O
92092 Paris-La Défense.
Tél. 47.78.82.56

DIGIT CENTER
Centre Commercial Vélizy II
78000 Vélizy. Tél. 39.46.03.47

DIGIT CENTER
Centre Cial La Part Dieu
69003 Lyon. Tél. 78.60.99.7

LA DERNIÈRE... BELGES ?...

N ?

LISEZ ;

DES HISTOIRES



* 128 + Lecteur de disquettes intégré

COMMODORE 128 D

UNE VALEUR SURE DE LA MICRO FAMILIALE
100 % compatible avec C64

OFFRE LIMITÉE

J.L. HERVIEU - 39.74.43.56

COMMANDEZ VOS TITRES PAR CORRESPONDANCE

☐ SKYFOX ..... 169 F
☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE ..... 189 F
☐ SCARABAEUS ..... 159 F
☐ SPY VS SPY II ..... 149 F
☐ SABREWULF ..... 189 F
☐ UNDERWULDE ..... 189 F
☐ BORROWED TIME ..... 189 F
☐ RESCUE ON FRACTALUS ..... 189 F

AMSTRAD
CASSETTES
☐ GYROSCOPE ..... 99 F
☐ BOULDER DASH ..... 99 F
☐ HI RISE ..... 99 F
☐ YEE AR KUNG FU ..... 95 F
☐ SOS SPACE ..... 169 F
☐ MALEDICTION DE TAHAR ..... 180 F
☐ CAP SUR DAKAR ..... 180 F
☐ EDEN BLUES ..... 120 F
☐ ZORRO ..... 110 F
☐ GESTE D'ARTILLAC ..... 280 F
☐ STRANGELOOP ..... 130 F
☐ NIGHT SHADE ..... 115 F
☐ TONY TRUAND ..... 150 F
☐ 5e AXE ..... 190 F
☐ THEATRE EUROPE ..... 105 F
☐ WHO DARES WINS II ..... 99 F
☐ SPITFIRE 40 ..... 115 F
☐ CAULDRON ..... 105 F
☐ SKYFOX ..... 130 F
☐ WINTER SPORTS ..... 105 F
☐ LORDS OF THE RINGS ..... 129 F

DISQUETTES
☐ POSÉIDON ..... 249 F
☐ MALÉDICTION DE TAHAR ..... 250 F
☐ CAP SUR DAKAR ..... 250 F
☐ MULTIPLAN ..... 498 F
☐ DBASE II ..... 790 F
☐ BATAILLE D'ANGLETERRE ..... 180 F
☐ CYRUS CHESS 3D ..... 149 F
☐ SCRABBLE ..... 250 F
☐ MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE ..... 260 F
☐ DEVIL'S CROWN ..... 149 F
☐ CAULDRON ..... 149 F
☐ DATAMAT ..... 440 F
☐ TEXTOMAT ..... 440 F

☐ BARRY MAC GUIGAN ..... 155 F
☐ 5e AXE ..... 200 F
☐ YE AR KUNG FU ..... 149 F
☐ HYPER SPORTS ..... 149 F
☐ DUN DARACH ..... 159 F
☐ MARSPORTS ..... 159 F
☐ EXPLOD FIST/FIGHT WAR. ..... 259 F
☐ HACKER ..... 199 F
☐ MELBOURNE DRAW ..... 199 F

ATARI
CASSETTES
☐ ELECTRA GLIDE ..... 99 F
☐ CHOP SUEY ..... 115 F
☐ GOONIES ..... 109 F
☐ ZORRO ..... 109 F
☐ JUMP JET ..... 115 F
☐ FIGHTER PILOT ..... 105 F
☐ MEDIATOR ..... 95 F
☐ BLUE MAX 2001 ..... 119 F
☐ MERCENARY ..... 105 F
☐ STEVE DAVIS ..... 119 F
☐ SPY'S DEMISE ..... 119 F
☐ BALL BLAZER ..... 119 F

DISQUETTES
☐ ELECTRA GLIDE ..... 159 F
☐ BLUE MAX 2001 ..... 172 F
☐ CHOP SUEY ..... 172 F
☐ CONAN ..... 169 F
☐ FIGHTER PILOT ..... 139 F
☐ HACKER ..... 159 F
☐ F15 STRIKE EAGLE ..... 199 F
☐ GHOSTBUSTERS ..... 169 F
☐ BALLBLAZER ..... 189 F
☐ STEVE DAVIS ..... 169 F
☐ LUCIFER'S REALM ..... 189 F
☐ SUMMERGAMES ..... 189 F
☐ ULTIMA 3 ..... 259 F
☐ KENNEDY APPROACH ..... 239 F
☐ DECATHLON ..... 189 F

SPECTRUM
☐ BEACH HEAD II ..... 109 F
☐ ELITE ..... 119 F
☐ BALLE DE MATCH ..... 115 F
☐ COMMANDO ..... 109 F

☐ CRITICAL MASS ..... 109 F
☐ FAIR LIGHT ..... 115 F
☐ GUNFRIGHT ..... 110 F
☐ GYROSCOPE ..... 99 F
☐ IMPOSSIBLE MISSION ..... 99 F
☐ NEVER ENDING STORY ..... 119 F
☐ TOMAHAWK ..... 110 F
☐ ZORRO ..... 110 F
☐ YE AR KUNG FU ..... 99 F
☐ MINDSHADOW ..... 115 F
☐ WINTER SPORTS ..... 110 F
☐ SKYFOX ..... 109 F
☐ STAR QUAKE ..... 95 F
☐ TAU CETI ..... 109 F
☐ RASPUTIN ..... 92 F
☐ HIGHWAY ENCOUNTER ..... 105 F
☐ DT SUPER TESTS ..... 92 F
☐ BACK TO SKOOL ..... 92 F
☐ FIGHTING WARRIOR ..... 99 F
☐ BORED OF THE RINGS ..... 95 F
☐ SPITFIRE 40 ..... 105 F
☐ RAMBO ..... 95 F

PROMOTIONS

☐ QUICKSHOT II ..... 99 F
☐ 3 CASSETTES C10 ..... 20 F
☐ COMMODORE 128 ..... 3450 F
☐ THOMSON TO9 AVEC MONITEUR COULEUR ..... 9690 F
☐ PACK THOMSON TO7 ..... 3950 F
☐ PACK THOMSON MO5 ..... 2950 F

SUPER PROMO

☐ IMPRIMANTE CANON PW 1080
160 CPS. QUALITÉ COURRIER
GRAPHIQUE - CEN TRONICS
COMPATIBLE EPSON
SUPER PRIX ..... 3200 F

NOUS VOUS REPRENONS VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE L'ACHAT D'UN NOUVEAU



DIGIT CENTER
Centre Bourse
13001 Marseille.
Tél. 91.56.24.20

DIGIT CENTER
Centre Cial Nice Etoile
24, av. Jean Médecin
08000 Nice. Tél. 93.85.22.33

DIGIT CENTER
Boutique 221 bis
Centre Cial Villeneuve-d'Asq
59650 Villeneuve-d'Asq.
Tél. 20.47.44.23

DIGIT CENTER
Temps X
8, rue Charost
62100 Calais.
Tél. 21.96.80.71

DIGIT CENTER
Temps X
Centre Cial Barneoud
13127 Aubagne.
Tél. 42.70.43.55

DIGIT CENTER
7, rue du Raisin
68100 Mulhouse.
Tél. 89.56.61.65

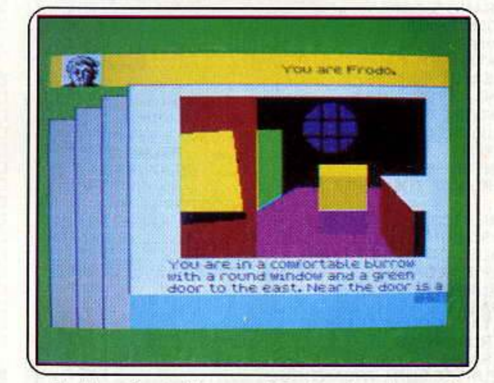
Yurk, Yop, Orc et les autres

Bonjour les héros ! Choisir entre une redoutable vieille tante à héritage et l'adaptation du premier tome du « Seigneur des anneaux », entre Yurk le dragon, Yop le démon et Hénerim d'Artillac, fils de maître d'armes ? Indiana Jones hésiterait ; les lecteurs de *Tilt*, non. Ils affronteraient la noirceur de leur âme sans un battement de cil. Inconscients ? Peut-être...

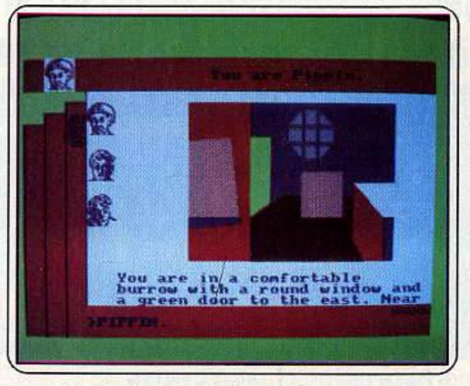
Lord of the rings

Après le succès de *The Hobbit*, voici la suite des aventures de Frodon, inspirées du tome un « Seigneur des anneaux »

Fervents de littérature d'« héroïc-fantasie » réjouissez-vous ! La société Melbourne, continuant sur la lancée « Tolkieniène » vient de produire un jeu reprenant la quête du premier livre du « Seigneur des



Frodon, Sam, Merry, et Pippin s'apprêtent à affronter les premiers dangers (photo **Spectrum**).



Pour l'instant, il s'agit de quitter ce magnifique bureau. Ce qui est fort simple (photo **Amstrad**).

anneaux ». Avant de commencer, il est fortement recommandé de lire ce chef-d'œuvre. L'histoire est connue. Résumons-la.

A la suite d'un concours de circonstances assez exceptionnel, Frodon, hobbit sans peur, se retrouve en possession d'un anneau d'une puissance fabuleuse, propriété de Sauron, le Seigneur des Ténèbres. Celui-ci a dépêché neuf Cavaliers Noirs, spectres terrifiants de rois déchus, pour le récupérer. La mission de notre héros et de ses amis hobbits, Sam, Pippin et Merry, sera de soustraire cet anneau à ces Cavaliers jusqu'à ce qu'on réussisse à le détruire définitivement. Pour cette première partie de l'aventure, vous devrez aller à Fondcombe, dans la maison d'Elron, le demi-elfe seigneur de la contrée.

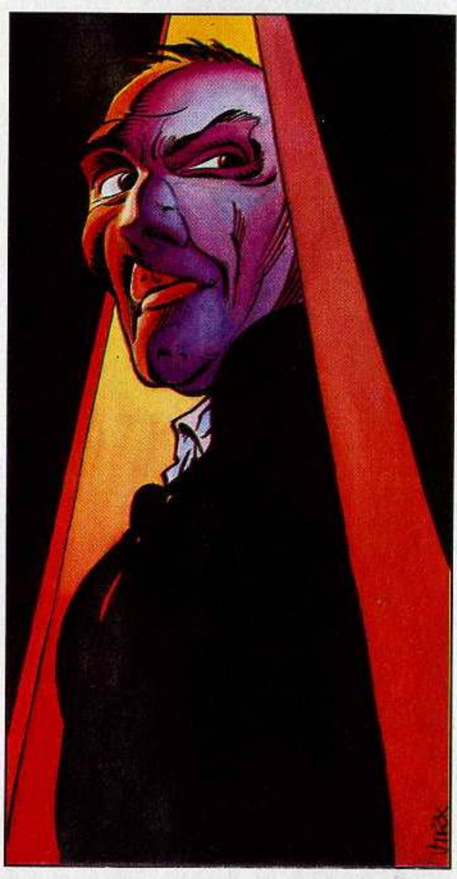
Trois programmes différents sont fournis dans le coffret. Le premier est un programme d'initiation. En fait, il est déjà très complet et assez complexe, mais vous pourrez lui demander de l'aide dans les situations difficiles. De plus vous ne pourrez jouer que le rôle de Frodon, les trois autres hobbits étant tenus par l'ordinateur. Contrairement aux deux programmes suivants, certaines descriptions de lieux sont accompagnées d'une représentation graphique, pas très fouillée cependant. Ces deux programmesconstituent les deux premières étapes de la quête proprement dite. Il est possible de jouer la seconde aventure sans passer par la première, mais cela devient alors particulièrement difficile car bon nombre d'objets capitaux pour la mission ne se trouvent que dans la première partie. Vous pouvez choisir de tenir le rôle de l'un des quatre hobbits au choix ou même plusieurs simultanément. Ce qui complique alors encore un peu plus la tâche.

Au départ, Pippin, Sam et Frodon se trouvent réunis dans le « trou » de ce dernier, tandis que Merry est encore chez lui, dans sa demeure du Creux du Crick, où le groupe va l'y rejoindre. Avant de partir, n'oubliez pas d'inspecter partout pour savoir si vous n'avez rien oublié. Un certain nombre des problèmes que vous avez à surmonter sont élucidés à la lecture du livre de Tolkien. Ainsi, dans la forêt magique, seul Tom Bombaldil peut sauver Sam et Pippin s'ils sont prisonniers de l'arbre. Au cours de l'aventure, le groupe est amené à rencontrer un certain nombre de personnages et de créatures. Quelques-unes sont bienveillantes et peuvent vous être d'une grande utilité, soit en vous fournissant des renseignements importants, soit en acceptant de vous restaurer ou en vous rendant d'autres services. Saluez toujours les personnes que vous croisez, Cavaliers Noirs exceptés évidemment. Le dialogue qui risque de s'engager est particulièrement étonnant car on a presque l'impression de converser réellement, bien qu'il soit impossible de poser de questions. Toutes les créatures de l'aventure sont dotées d'un caractère propre et réagissent en fonction. Le dialogue avec l'ordinateur est particulièrement facile car celui-ci comprend un anglais quasi-normal du type : *Throw the heavy axe at the horrible orc and say to Sam « Kill the wolf with the sword »*. Ainsi, vu l'étendue du vocabulaire (800 mots) et la puissance de l'analyseur de syntaxe, il est très rare de se heurter à l'habituel *I don't understand*. Un fantastique jeu d'aventure et de rôle en anglais, où la richesse des situations fait facilement oublier la pauvreté des représentations graphiques. Indispensable dans la ludothèque des amoureux de Tolkien et des autres aussi d'ailleurs. (Cassette Melbourne, pour *Spectrum* et *Amstrad* ; Prix : C)

Jacques Harbonn

Las Vegas

Une aventure nouveau style, magnifiquement réalisée. Avec trois parties très différentes, et un grand plaisir de jeu.

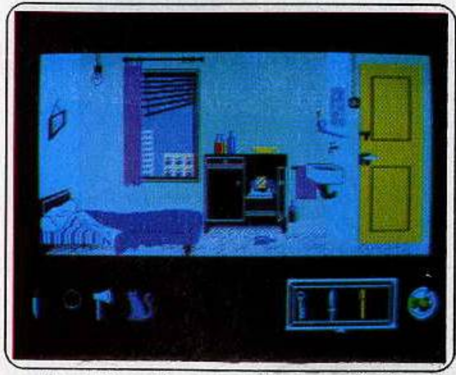


Divine surprise. Un logiciel pour la gamme Thomson crée l'évènement. Un jeu original, amusant, bien fini, unique en son genre, réservé au *TO7/70* et ses frères. Les autres n'ont plus qu'à loucher avec une envie mal dissimulée sur ce *Las Vegas*, en rongeant leur frein. S'ils sont sages, une adaptation viendra peut-être.

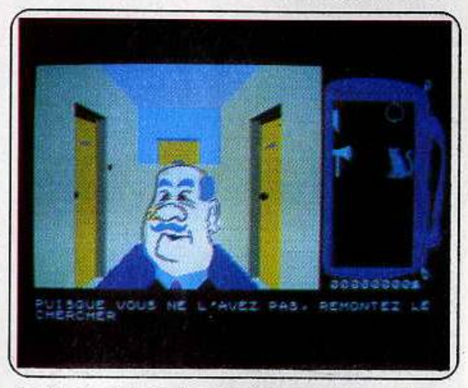
Le scénario est certainement déjà connu, le rouleau compresseur publicitaire d'Infogrames aidant. Peter, zonard endetté, reçoit un beau matin un télégramme. Il hérite d'une vieille tante richissime, à condition de réitérer son exploit : gagner un million de dollars en une seule nuit dans le temple du jeu américain. Mais quitter l'immeuble et ses créanciers aux abois, attraper un avion au vol, arriver sans dommage à Las Vegas relève déjà du tour de force. Quant à gagner au jeu...

Le logiciel comprend trois parties, les deux premières purement « aventure », la troisième plus « casino » avec boule, black jack, craps, et même... roulette russe ! Bien entendu, pour passer de l'une à l'autre, il est indispensable d'avoir terminé la précédente. Et pour décourager les tricheurs, les codes d'accès varient d'un logiciel à l'autre.

Tout commence dans la chambre sordide de Peter. En sortir ne pose aucune difficulté. Pointez la poignée de porte avec le curseur, appuyez sur « envoi » (ou sur le bouton action) et le tour est joué. Toutes les manipulations s'effectuent de cette façon. Il n'y a aucun ordre à donner au clavier. Ouf ! Pas de recherche fastidieuse d'un hypothétique vocabulaire. Le jeu est rapide, immédiat. Bravo. Les leçons de la souris ne sont pas tombées dans l'oreille d'un sourd. Vous voilà déjà devant l'ascenseur, tout fier de vous. N'ayez crainte, les fanfaronnades ne durent pas. Vos créanciers vous ont entendu sortir, et attendent de pied ferme. A vous de les calmer ! Arrivé



Avant de quitter votre chambre minable, ramassez un certain nombre d'objets utiles.

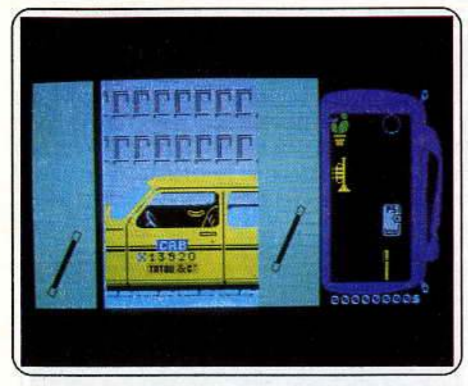


Au fil des étages, les gêneurs ne manquent pas, et exigent à chaque fois leur dû.

au rez-de-chaussée, les difficultés ne sont pas toutes surmontées. Y parvenir demande des dizaines de parties d'entraînement. Car *Las Vegas* se joue en temps réel et limité. L'avion n'attend pas. Se rendre à l'aéroport dans les temps exige un parcours sans faute, et une concentration de tous les instants. Difficile dans ces conditions d'échapper au stress, sentiment rare au milieu d'un jeu d'aventure.

La seconde partie est plus classique, avec son douanier pointilleux, son pirate de l'air et autres pièges sans merci. A Las Vegas enfin, but du voyage, le Frontier, Aladin et autre Dunes, (véritables) casinos rangés le long du « Strip », offrent leurs « slots » et leurs tapis verts. Cela a beau être pour du beurre, la fièvre du jeu se propage rapidement. Et une fois le logiciel mené à son terme, cette partie casino garde un intérêt ludique, ce qui évite un passage immédiat au placard.

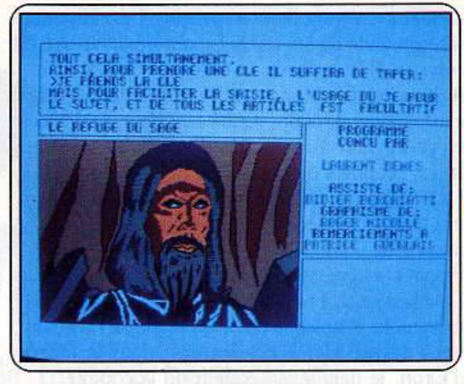
Autre point fort de *Las Vegas* : les graphismes apportent plus qu'un agrément. Ils participent eux-mêmes au jeu, puisque c'est en plaçant le curseur au bon endroit que l'on réalise les actions. Ils allient qualité dans le détail et réussite esthétique. Les graphistes, fait rare, ont su imposer un style. Et apporté quelques petites animations. Les lèvres bougent lorsque les personnages parlent (sauf dans la première partie de la version *MO5*), le croupier lance la boule à la main, les tambours des machines à sous tour- ▶



La première partie se termine. Sautez dans le taxi pour attraper l'avion de Las Végas.



Les catacombes : oubliez les squelettes et martyrs chrétiens. Yurk ne vous lâche pas.



Derrière la porte des damnés s'ouvre le repaire du sage. Ecoutez ses conseils.

nent véritablement. Sympa. L'animation sonore, en revanche, est quasiment inexistante. C'est d'autant plus dommage que les *Thomson* sont souvent équipés de l'extension « musique et jeu ». Et quelques détails manquent dans la version *MO5*. Mais tel quel *Las Vegas* reste une réussite, capable de décomplexer nombre de « Thomsonistes » face aux champions des micros étrangers. (Cassette et disquette Infogrames pour *MO5*, *TO7/70* et *TO9*) ; Prix : C)

Patrice Desmedt

Orphée

Démons et merveilles. Un thème usé jusqu'à la corde rattrapé par une aventure riche et corsée. Finie la solitude, le dragon Yurk est le compagnon parfait ! Une vraie nounou.

Orphée, loquace mais bougrement difficile.

Aucune rapport avec la légende d'Orphée et Eurydice si ce n'est le voyage aux enfers. Passons sur le scénario de départ qui n'est d'aucun intérêt pour la suite. Sachez que vous naviguerez dans le royaume de Satan peuplé de créatures maléfiques ou magiques : Yurk le dragon, Yop le démon, le monstre du marais ou encore Miniu la sorcière. Les paysages n'ont rien de diaboliques. Forêts, marais, falaises, grottes, cascades et déserts s'agencent pour composer le plus humain des mondes. La récolte en objets-clés s'avère fructueuse dès le départ. Même si cela n'avance pas à grand-chose, c'est gratifiant. Voilà de quoi remonter le moral face aux aventures rebutantes et stériles qui ne révèlent leurs secrets qu'après dix nuits blanches. Le problème c'est que vous avez beau amasser gourde, clé en rubis, balai, demie étoile, pelle et liane, : rien ne se passe. En revanche ce sont des agonies à répétition, attention fragile. Le sort s'acharne sur vous. Vous mourez terrassé par le gardien de marais, ou les gardiens de la clef. Si vous ne périssez pas tout bêtement de la soif dans le désert, dans la nappe de pétrole ou en tombant du haut de la falaise. Un ricanement inquiétant marquera chaque échec.

Ouvrez grandes vos oreilles c'est un logiciel parlant. Le son n'est pas là pour faire joli. Il faudra tout reprendre au début si vous ne pigez pas du premier coup le message de Yop, si utile pour emprunter l'ascenseur. A défaut vous resterez coincé, impuissant à faire réagir l'appareil. Je n'ai évoqué ici que damnés, morts-vivants et créatures malfaisantes. *Orphée* recèle aussi des alliés précieux. Une fois délivré par vos soins, le dragon Yurk se révèlera être le plus fidèle compagnon. Pour vos beaux yeux il avalera le pétrole, brûlera les portes ou encore portera l'épée.

A ne pas égarer dans un instant d'inattention, l'épée est utile jusqu'à la fin. Danger, il ne faut surtout jamais éffleurer cette arme sacrée encore appelée « épée des morts-vivants », il pourrait vous en cuire. Toujours prêt, Yurk se transformera également en pont ou en chasseur d'araignées. On a toujours besoin d'un dragon chez soi. Surtout quand on progresse en milieu hostile.

Autre rencontre dont il ne faudra pas se séparer : la gourde. A remplir dès que l'occasions s'en présente. En scout accompli, munissez vous également de la torche. Le sens pratique triomphe toujours même quand la magie et l'absurde règnent. Je ne vous parlerai pas de l'œil de verre et ne vous indiquerai pas non plus la coupole qui l'accueillera. Je ne dirai mot du sage qui vous donnera le dernier coup de pouce. Je n'évoquerai pas non plus le radeau de fortune confectionné par vos soins. Point trop n'en faut, ne déflorons pas l'énigme. Sachez seulement que l'aventure démarre avec la gourde, la liane et la grosse branche. Une fois le matériel réuni, descendez la falaise, tuez la sirène et récupérez la harpe.

Vous devez vous en douter, *Orphée* est un logiciel qui fera la joie des coupeurs de cheveux en quatre, empêcheurs de tourner en rond et chercheurs de poils aux œufs. Il y a plusieurs moyens de sauver son âme. Patience, persévérance et opiniâtreté sont plus que jamais nécessaires. Le graphisme est fouillé. Malheureusement l'harmonie des couleurs n'est pas toujours d'un goût très sûr. Ne raillez pas, le détail a son importance. Saluons l'emploi de la synthèse vocale même si le muet l'emporte sur le parlant, l'initiative est intéressante.

Orphée est un logiciel sociable et convivial. Difficile de faire un pas sans rencontrer quelqu'un. Voilà qui change un peu des voyages dans l'inconnu désert et déserté. Cela ne veut pas dire, bien au contraire, que la progression est un jeu d'enfant. C'est amusant même lorsque l'on est mauvais et toujours dépassé par les événements. Un très bon logiciel qui fait plus appel à l'imagination et à la logique qu'au hasard pur. A conseiller à tous les amateurs d'aventures corsées. (Disquette Loriciels pour *Amstrad* ; Prix : C)

Nathalie Meistermann



La geste d'Artillac

« La Geste » reprend le flambeau du jeu d'aventure classique, dans le raffinement.

« Tu es Hénerim d'Artillac, fils unique du maître d'armes Urtan d'Artillac. Ancien aventurier, ton père s'est retiré de la vie d'errance en prenant femme et en s'installant comme armurier à Edincourt. »
Ainsi commence *La Geste d'Artillac*, épopée moyennageuse en français, qui conduit dans une église peuplée de démons, et dans un pays extraordinaire. Jeu d'aventure mâtiné d'éléments de rôle (Hénerim possède des points de force, dextérité, intelligence, etc.), *La Geste* allie classicisme et originalité. La structure de l'énigme reprend une forme éprouvée, certaines pages de texte sont accompagnées d'une page graphique, très réussie. Jusque là, rien de révolutionnaire. Mais un effort particulier a été consenti sur la qualité esthétique du texte, parfois au détriment de la lisibilité — certains effets sont bien inutiles —, de l'écriture (enfin un jeu d'aventure français plutôt bien écrit et agréable à lire.), de la facilité d'utilisation.
Les ordres se sélectionnent à partir de menus déroulants, et différentes fenêtres servent d'aide-mémoire. Le tout est agréable et pratique à utiliser. La recherche du père d'Hénerim, mystérieusement disparu, s'avère une aventure difficile et dangereuse. L'apparente facilité du départ ne doit pas tromper. On bondit rapidement au chant quatre (*La Geste* en compte douze), pour y piétiner irrémédiablement, tué à chaque combat par le démon. Mieux vaut recommencer à zéro, et renoncer aux magnifiques copies de sauvegarde destinées à gagner un temps précieux. C'est que dès les tous premiers tableaux de *La Geste*, Hénerim a pèché par précipitation, et omis par exemple de s'armer convenablement. Car même quand le texte n'indique rien, le lieu recèle parfois des objets ou des renseignements de première importance. La masse avec sa puissance de frappe, est une arme indispensable. Elle complète harmonieusement la panoplie avec la gourde, une fois celle-ci emplie d'eau bénite.
Hénerim est courageux, et sait prendre des risques calculés. Certains renseignements se paient par un danger à affronter. Une chaire qui s'écroule, une nuée de chauves-souris, telles sont quelques menues péripéties auxquelles vous aurez à faire face. Les blessures guériront, si l'on possède l'antidote.
Non avons testé *La Geste* dans une version cassette, malheur à nous ! Car ce superbe logiciel prend beaucoup de place. Les chargements succèdent aux chargements, sans compter les sauvegardes, indispensables. Sinon, à l'échec suit le chargement complet du jeu, cassette liminaire comprise. Vive les disquettes ! Le reste de l'« enrobage » ne souffre, lui, aucune critique. Boîte somptueuse, en forme de vieux grimoire, avec un paysage en carton « 3D », et un bréviaire d'une cinquantaine de pages qui distille de précieuses informations. *La Geste* est un logiciel réussi, qui sans révolutionner le genre, le porte à un excellent degré de finition. (Cassettes ou disquette Infogrames pour *Amstrad*. Existe pour *MO5*, *TO7/70*, *TO9* et *M.S.X.*)

Patrice Desmedt



La présentation est agréable et le texte graphiquement réussi.



L'église recèle des dangers sans nombre. Entrez dans ce lieu, complètement équipé.

The forest at world's end : Legend

Un des plus « vieux » logiciels d'aventure sur *Amstrad* a livré ses clés à Jean-Marie Paugam. Qui dit première vague d'aventure dit princesse éplorée aux tréfonds de l'antre d'un méchant mégalomane en mal de pouvoir.

Elémentaire. *Forest at world's end* ne déroge pas à la règle. En preux héros ressuscité de cassette, vous devez ramener Zara, la fille du bon roi kidnappée par le magicien démoniaque, Zarn. Précisons-le dès le départ, les tableaux s'ils sont très fignolés, pèchent par leur faible densité (une dizaine) et par leur monotonie. Sortis des arbres et autres végétaux ligneux, vous ne risquez pas l'overdose.

Vous vous matérialisez à l'orée de la forêt de Sans Retour, de sinistre réputation. Brocéliante et ses djinns font piètre figure comparés aux elfes belliqueux, lézards volants et araignées venimeuses, qui peuplent le coin ou ses sentes sans fin. Le premier et principal problème consiste à ne pas s'égarer dans les fermes abandonnées, les huttes de bûcherons ou la vallée des ombres. Deuxième souci : trouver une arme. Un vieil homme à la barbe de neige (blanc = bon), dépose arc et flèches à embout ferré à vos pieds, avant de s'éclipser en précisant que les forces du mal ne sauraient résister à ce châtiment. N'hésitez pas à descendre rapidement tout ce qui passe à votre portée. Après quelques périgrinations au nord-est, vous débouchez dans la cour du bûcheron. Une bûche trône. Mieux vaut s'en munir pour les faits à venir. C'est reparti entre les clairières ensoleillées et les attaques d'elfes, le brame des cerfs et le frémissement des feuilles. Plein sud (ou presque) traîne un cor de chasse. Cela peut toujours servir. Vous butez sur un ravin. La bûche constitue une passerelle de fortune tout à fait praticable pour un homme de votre trempe. Une corde dénichée dans un vieux puits asséché ne saurait être inutilisable. Heureusement un bateau vous attend pour passer de la rive ouest à la rive est du fleuve local, sans être entraîné par le courant. A peine un pied à terre, une horde de loups vous attaque sauvagement. Laissez faire, il n'est pas de meilleur chemin pour atteindre le cœur et la compassion de la nymphe des bois, détentrice d'un anneau magique. Un deuxième précipice ne vous effraye point. Tel Roland à Roncevaux, vous sonnez du cor, véritable appeau magique pour dragon ailé. Au détour d'un sentier, l'ermite mystérieux vous fait savoir que seules la force du Vulcian et l'art de Blacksmith le forgeron, peuvent vous aider. Reste à les trouver. Vos pas vous mènent à l'entrée d'une masure, habitée par une sorcière peu hospitalière. Mais vous connaissez le moyen de la faire s'envoler en fumée, pour lui dérober son trousseau. Après un marais, la plaine de Marl s'étend à vos pied. Cela sent le roussi, Blacksmith œuvre dans le coin qui vous apprend qu'avant de pouvoir forger une épée invincible, il lui faut quelques gemmes.

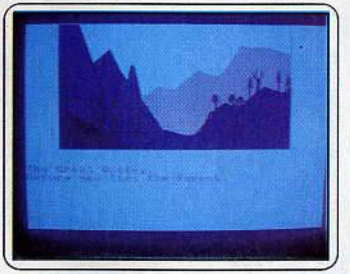
N'écoutant que votre courage, vous partez à l'assaut du volcan voisin, descendez dans le cratère au milieu des vapeurs de soufre et des projections de lave, pour ramener le coffre. Attention aux mains moites qui lâchent facilement prise. Devinez ce que renferme le coffre cadenassé ! Back to Black. Epée en main, vous partez affronter les forces des ténèbres, en la personne de Zarn. Un passage secret creusé dans la pierre, vous ouvre les portes de la forteresse du magicien. Plutôt mal famée : les démons vous accueillent à coups de trident, les guerriers avec maints moulinets d'épée et Zarn à grands ressort de sorts. Zara est à deux pas et l'aventure touche à sa fin. Le retour n'est que pure routine pour celui qui a su se munir d'un plan. Un logiciel ultra-classique. (K7 Interceptor Micro's pour *Amstrad*).

Merci à tous les aventuriers pour les autres solutions : Clément Frédéric, Saint-Etienne-de-Cuines ; Diaz Emmanuel, Magnanville ; Olivain Jean-Christophe, Baillargues ; Grégoire Jean-Philippe, Villeneuve-les-Avignon ; Fappani Frédéric, Le Dorat ; Kemp Laurent, Kingersheim ; Casier Charles, Rosny-sous-Bois ; Reynolds Mike, Vaucresson ; Schaerlig Fred, Vessy/GE (Suisse) ; Faye Eric, Saint-Loubes.

S.O.S. princesse en détresse.



Au bord du bout du monde.



C'est pas le moment d'herboriser.



Elfes, lézards, ruines et autres araignées.



A l'ouest rien de nouveau.



A l'est d'Eden.



Gare au loup.



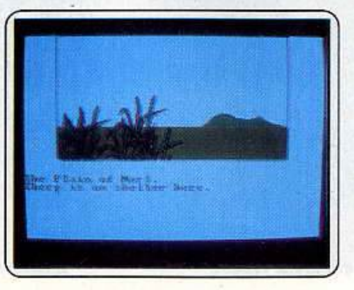
Mortelle randonnée.



Les lois du destin sont impénétrables.



Back to Black



Sous la lave, les gemmes.



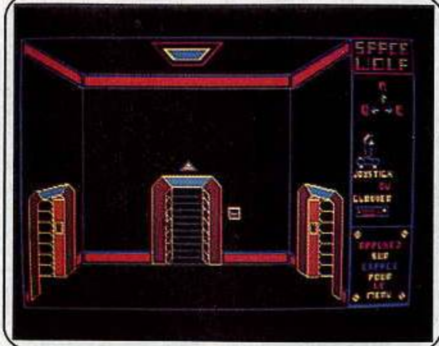
Zara est là.



Space wolf

Pauvre astronaute, les plus grands périls vous attendent dans cette aventure classique

aventure : type
★ : intérêt
★★★ : graphismes
★★★★ : dialogues
★ : difficulté
B : prix



L'aventure commençait plutôt bien. Pris au piège d'un vaisseau spatial et de son ordinateur devenu fou, le dernier survivant de l'expédition se lance à la recherche du cœur de l'ordinateur pour le désactiver, avant de s'enfuir dans une navette de secours. Un scénario classique, où les péripéties ne demandent qu'à se multiplier, pour le plus grand péril du pauvre astronaute, et la plus grande joie du joueur. Les graphismes sont sympathiques, et la mise en œuvre facile, avec des menus. Hélas, trois fois hélas. Tout se gâte très rapidement. Les salles se suivent et se ressemblent, les imprévus sont rares, les messages semblent tomber aléatoirement et ne pas produire un grand effet, le nombre d'actions disponibles sur le menu s'avère bien faible, et surtout le jeu est beaucoup trop facile. Un joueur peu expérimenté en viendra à bout en quelques très courtes heures, les autres résoudront l'énigme en pensant à autre chose. Le labyrinthe est d'une simplicité confondante, et une fois son plan dressé, avec les portes mortelles, la solution saute aux yeux. La victoire est tellement facile, que l'on ressent une évidente frustration. *Space wolf* ne présente d'intérêt que pour les jeunes débutants. (K7 Norsoft pour *Amstrad*.)

Le bagne de Nepharia

Epopée fleuve, casse-tête pour l'imagination. Saurez-vous échapper à la prison du méchant Denis de Kharn ?

aventure : type
★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
★★ : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix



Les jeux d'aventure sur disquette, c'est bien. Consacrer toute une face au scénario et au mode d'emploi l'est moins. Surtout lorsque l'on s'aperçoit de la pauvreté du vocabulaire utilisable. Tous ceux qui aiment les histoires de départ alambiquées seront comblés par l'épopée fleuve qui introduit le jeu. Il était une fois, il y a fort longtemps un système planétaire du nom d'Apictarius composé de quatre planètes. Suit une description des lieux et de leurs habitants. Je vous fais grâce de la suite. Ce n'est ni Proust, ni Tolkien. Vous incarnez Marc, fils de Nemph, emprisonné par le méchant Denis de Kharn, au bagne de Nepharia. L'eussiez-vous cru, le but du jeu consiste à s'échapper de la prison et tuer Denis de Kharn. Pour sortir de la cellule, il faut appeler le garde et le tuer. Des dédales de couloirs déserts s'offrent à vous. Aucune rencontre, aucune vision. Inutile de prospecter les lieux, ni voir, ni regarder, examiner ou observer, le logiciel ne comprend pas, pas plus qu'il ne saisit les abréviations. C'est bien maigre. Les décors, tirés au cordeau, sont agrémentés d'une harmonie de couleurs du plus bel effet. Un casse-tête de plus pour aiguiser votre imagination. (Disquette France-Logiciels pour *Amstrad*.)

Omega planète invisible

Une planète mystérieuse, un tyran sanguinaire et tout votre courage pour le débusquer de son repaire.

rôle : type
★★★★ : intérêt
★★ : graphismes
★★★★ : dialogue
★★★★★★ : difficulté
C : prix

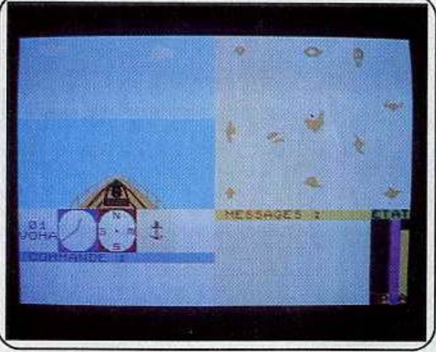


On prend les mêmes, et on recommence. C'est ce que se sont dit les membres de l'équipe d'auteurs de *Mandragore*. Pourquoi ne pas réutiliser les belles routines du jeu de rôle phare de chez Infogrames ? Après sa déclinaison sur différentes machines et en attendant *Mandragore* deuxième du nom, voici *Omega, planète invisible*. L'époque est totalement différente, l'atmosphère également, la structure du scénario identique, routines obligent. La quête se déroule dans le futur, de planète en planète, à la recherche d'Omega, qui ne pourra se découvrir qu'après la résolution des différentes énigmes posées à chacune des étapes. Les décors rappellent ceux de *Mandragore*, avec quelques améliorations. Malgré le recours aux chargements successifs, il est impossible d'obtenir des graphismes fouillés. Seuls des accès disquette permanents autorisent ce genre d'exploit. *Omega* se présente comme un produit peu original bien au point, complet, difficile, amélioré par rapport à *Mandragore* pour certains détails, comme la gestion des monstres errants. Tous ceux qui ont aimé son « grand frère » peuvent se lancer sans hésitation à la recherche de la mystérieuse planète invisible. (K7 Infogrames pour C 64)

Océania

Orages, monstres marins, les épreuves ne manquent pas sur la planète maudite.

aventure : type
★★★ : intérêt
★★★★ : graphismes
★★★★ : dialogues
★★★ : difficulté
B : prix



Océania, planète recouverte de mers, est devenue maudite à la suite d'une « ruée vers l'or ». Elle vit repliée sur elle-même, en dehors du temps. Le maître du savoir vient de se dématérialiser, et voici le temps des épreuves pour le prétendant que vous êtes. Le long préambule du mode d'emploi d'*Océania* met l'eau à la bouche. Malheureusement le logiciel ne restitue que très partiellement l'atmosphère « S.F. ». Le jeu consiste en une exploration systématique des îles. Une série d'épreuves vous attendent, qui seront surmontées par l'intelligence ou la force. La construction de l'équipe de départ et la qualité de son équipement seront parfois déterminantes pour surmonter telle ou telle difficulté. Tous les capitaines ne manœuvrent pas avec un égal bonheur dans la tempête ! Entre orages et rencontres de monstres marins, la croisière ne ressemble en rien à une promenade d'agrément. Quant aux débarquements sur les îles, ils tournent court la plupart du temps, lors des premières parties. Le logiciel est sympathique, tant dans sa mise en œuvre que dans ses graphiques. Mais il lui manque ce petit je ne sais quoi pour le transformer en vraie réussite. (K7 Microïds pour *MO5* et *TO7/70*. Coproduit par Loriciels.)

Enigma force

Le général Zoff a réussi à s'échapper. A vous de le retrouver et d'affronter les odieux reptiles.

aventure/rôle/action : type
★★★★★★ : intérêt
★★★★★★ : graphismes
voir texte : dialogue
★★★★ : difficulté
B : prix

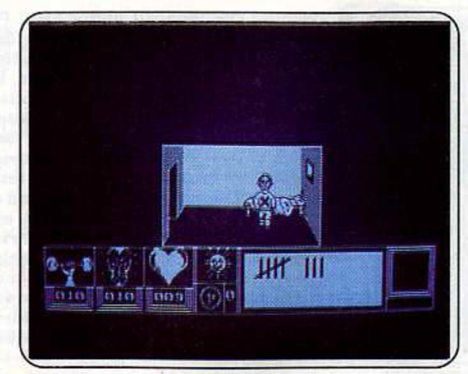


Ce logiciel est la suite de *Shadowfire* critiqué dans *Tilt n° 24*. Le général Zoff a été capturé mais il a pu cependant s'échapper. La menace pèse donc à nouveau sur l'Empire. La mission de votre équipe consiste à retrouver le général et à mettre la main sur le seul vaisseau disponible détenu par le peuple des Reptiles, ennemis jurés des Insectes. Vous aurez donc tout intérêt à rencontrer le leader des Insectes et réussir à en faire un allié. Votre équipe se compose de quatre personnages, dotés d'habileté, de résistance et d'armement différents. Vous contrôlez tour à tour chacun d'eux. Lors de l'exploration, les membres de votre équipe peuvent mettre la main sur un certain nombre d'objets dont ils doivent apprendre à se servir, notamment pour affronter de nombreux Reptiles. Les combats sont gérés directement par l'ordinateur. Si le combat tourne mal, il est toujours possible de se replier un peu plus loin. Mais pourquoi ne pas décider de guider complètement un personnage, et de l'aider à manier son arme ? Le dialogue s'effectue en sélectionnant un des icones du menu. Un excellent jeu d'aventure et de rôle, aux graphismes et à l'animation remarquables. (K7 Beyond, pour *Spectrum*.)

Eden Blues

Au fond de son cachot, le dernier des humains entend soudain une plainte féminine…

aventure/action : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
★★★★ : *bruitage*
★★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*

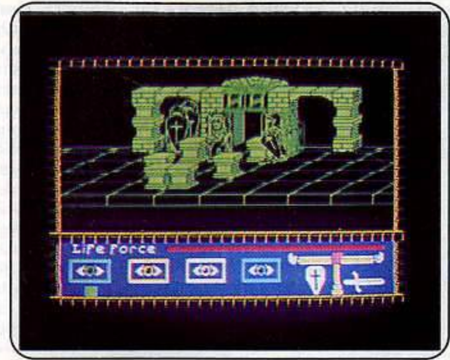


Cataclysme et génocide humain. Les Cybers se sont retournés contre les hommes, enfin, l'Homme, unique survivant. Emprisonné, il se lamente sur sa triste destinée. Au loin une plainte féminine s'élève. Plus d'hésitation, il faut s'en sortir et retrouver la Femme ultime. L'aventure se décline en bleu, des portes de prison à l'uniforme de bagnard. Classique : le héros numérisé possède un capital de points modulables : force, témérité et vitalité. Il pourra se « refaire » en avalant cafés, bouteilles de vin et gâteaux divers. Pour atteindre l'air libre, sachez que les couloirs s'empruntent la nuit et qu'il faut sortir au grand jour. Animation, bruitage et graphismes sont superbes. Votre bagnard est un délicat et se cogne partout en poussant des « aïe » déchirants. Il est vrai que, telle une peau de chagrin, son capital s'amenuise à chaque bosse. Il s'ensuit des morts à répétition. Mieux vaut parfois attendre allongé sur sa couche pour s'économiser en regardant défiler les heures. Le programme se réinitialise rapidement. Ce qui permet de peaufiner la répartition de points. *Eden blues* est un bon jeu d'aventure action chronométré. Le scénario est classique (trop) mais la réalisation brillante et originale. (K7 Ere Informatique pour *Amstrad*.)

Hot Rasputin

Une épée, un bouclier magique et beaucoup de courage pour détruire l'esprit de Raspoutine.

aventure/action : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
non : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Vous incarnez le chevalier Ivan Kosmovichski et votre quête a pour but de détruire le joyau des Sept Planètes, source du pouvoir de l'esprit de Raspoutine. Pour atteindre ce joyau, vous devez au préalable neutraliser les huit sorts lancés sur le nom de Raspoutine. Pour cela, il vous faut pénétrer dans le monde des Sept Planètes et l'explorer à la recherche des pierres marquées du nom du célèbre aventurier. Ce monde est peuplé d'une kyrielle de gardes de toutes sortes qui en défendent les passages. Vos armes consistent en une épée et un bouclier magique, mais dont malheureusement l'action s'épuise avec le temps. Lorsque vous avez récupéré toutes les pierres d'une dimension donnée, l'esprit de Raspoutine se réveille sous la forme d'un monstre horrible. Tuez-le sans hésiter et il se transforme en une rune de pouvoir, qui vous donne la puissance nécessaire pour lancer un sort. Le plus important d'entre eux vous permet de pénétrer dans le lieu convoité, mais cette protection n'est efficace que si cette dernière est en harmonie avec la couleur du monde où vous vous trouvez. Ce jeu difficile est doté de graphismes et d'animation très réussis. (K7 Firebird, pour *Spectrum*.)

Gunfright

Sherif n'est pas une charge de tout repos, surtout lorsque les bandits sont légion.

aventure/action : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
non : *dialogue*
★★★★★ : *difficulté*
B : *prix*



Vous venez d'être nommé shérif de cette petite ville infestée de bandits de tous bords. Il est de votre devoir de les retrouver pour les mettre à l'ombre. Pour seule arme vous disposez d'un six-coups. Vous avez tout intérêt à ne pas tirer à tort et à travers car vous devez payer vos munitions. De plus, si par mégarde vous touchiez l'un des honnêtes habitants de la ville, vous auriez à en assumer les conséquences et à payer les frais de l'enterrement. Le prix des différents objets et services est d'ailleurs soumis à des fluctuations incessantes. Pour retrouver les bandits, vous devez parcourir la ville à leur recherche. Fort heureusement l'agent de la circulation se fait un plaisir de vous indiquer le lieu où trouver le bandit le plus proche. Lorsque vous avez appréhendé un hors la loi, un combat au pistolet s'engage et c'est alors qu'il faut vous montrer rapide et précis. Cela vous permet de toucher la récompense pour vous renflouer, vous en avez bien besoin. Le graphisme adopté est assez particulier car les murs s'effacent lorsque l'on rentre dans une pièce, pour favoriser une meilleure orientation. Un bon logiciel mi-aventure mi-action. (K7 Ultimate, pour *Spectrum*.)

Opium

Paludisme, trafiquants d'opium, l'aventure s'annonce périlleuse.

aventure : *type*
★★★★★ : *intérêt*
★★★★★ : *graphismes*
★★★★ : *dialogues*
★★★★ : *difficulté*
C : *prix*



Vous voilà parti pour une aventure en Chine. Avant de commencer, vous devez réussir trois tests : Pente (réflexion), karaté et réflexes purs. La suite vous montrera le bien fondé de ces épreuves. Votre mission consiste à vous infiltrer dans une bande de trafiquants d'opium et à gagner la confiance de leur chef. Vous allez vous réveiller dans un avion. Sautez vite en parachute, car l'avion ne va pas tarder à s'écraser sur le flanc d'une montagne. Une fois au sol, vous commencez vos recherches. La partie droite de l'écran représente quelques idéogrammes qui vous sont d'une grande aide. En effet, ils vous renseignent sur la proximité d'un ami, l'imminence d'un danger et si vous devez accomplir une action importante. N'oubliez surtout pas d'absorber de la quinine pour ne pas mourir de paludisme. Votre entraînement aux tests n'aura pas été vain : vous devez vaincre au karaté le gardien du village pour y pénétrer ou gagner des parties de Pente avec le vieil ermite de la montagne. Le dialogue avec l'ordinateur est facile car l'analyseur de syntaxe autorise des phrases complètes. Un bon jeu d'aventure, avec quelques épreuves stratégiques et d'action. (Disquette Ludia, pour *Apple II*.)

Globe-trotter

Un dollar en poche, la passion des voyages vous dévore. Comment embarquer ?

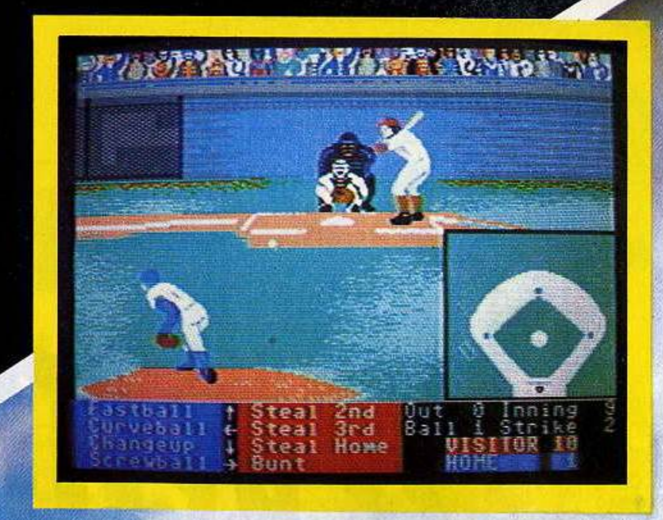
aventure : *type*
★★★★ : *intérêt*
★★★★ : *graphismes*
★★★★ : *dialogue*
★★★★ : *difficulté*
D : *prix*



Depuis toujours la passion des voyages vous dévore. Aujourd'hui, vous ne tenez plus en place et avez décidé de faire le tour du monde. Mais voilà, comment réaliser un aussi coûteux périple quand on n'a qu'un dollar en poche. L'imagination ne vous fait pas défaut, pas plus que l'esprit d'initiative. Vous réussissez à trouver une place dans un cargo en partance pour l'Afrique. Pas dans une cabine mais dans la salle des machines et votre travail consiste à veiller à l'alimentation de la chaudière. Ne l'oubliez pas et fermez ensuite la porte pour que la pression puisse monter. Cependant, pendant les moments de pause, sans doute aurez-vous envie de visiter un peu le bateau. La cale renferme quantité de caisses. Que peuvent-elles bien contenir ? Je vous conseille de laisser là votre curiosité. En effet, si vous réussissez à désamarrer les caisses pour les ouvrir, vous risquez fort qu'un coup de roulis ne les pousse vers vous. Si vous montez sur le pont, prenez garde au capitaine qui n'apprécie guère de vous voir baguenauder pendant les heures de travail. Le dialogue avec l'ordinateur est assez simple. Un bon logiciel aux graphismes corrects qui vous feront découvrir de nouveaux horizons. (Disquette Excalibur, pour *Apple II*.)

La Qualité à laquelle seront comparés les autres.

Voici Hardball de Accolade. Le premier d'une nouvelle génération de logiciels qui établit le niveau que les autres devront atteindre; s'ils osent! Les graphismes et les sons si réels vous feront croire que vous êtes au stade–oui, vous pouvez presque sentir la bonne odeur des saucisses chaudes! Hélas, nous ne pouvons vous fournir les saucisses–il vous faudra amener les vôtres–mais tout le reste est là pour recréer l'ambiance et la tension passionnante du base ball de haut niveau sur votre petit écran.







HardBall!™
de Accolade™

Commodore 64



Espace offert par le support.



Nourrir 200.000 personnes chaque jour :

Voilà notre objectif.

Grâce à vous, nous pouvons l'atteindre.

On compte sur Vous.

Coluche

Pour nous aider, rédigez votre chèque à l'ordre des
"Restaurants du Cœur"

"Restaurants du Cœur", Crédit Agricole
BP 700, 75015 Paris

RÉGIE : AUGUSTE ET BLANC; **MISE EN PAGE :** CRÉAPRESS; **PHOTOCOMPOSITION :** POINT VIRGULE; **PHOTOGRAVURE :** QUALITY CONTACT.

SOS AVENTURE

Message in a bottle

Grégoire
Je réponds à Thierry dans Transylvania. *Pour aller dans le wagon il faut taper « go wagon ». Aidez-moi : comment faire pour ouvrir la porte dans la caverne ? Comment ouvrir le sarcophage ? A quoi sert la clé du Goblin ? Peut-on ouvrir la tombe ?*

Pierre
Je lance un appel désespéré aux lecteurs de Tilt pour le jeu Transylvania, *pour* Apple II.
Comment se débarrasser du loup garou ? *A quoi servent : le bateau, le crapeau, la charette, la bague ? Comment se procurer la clé que le gnome agite ? Et si possible comment sauver Sabrina ? Pitié, aidez-moi à sortir de cet enfer.*

Christian
Petit coup de pouce pour Message from Andromeda. *Les premières opérations à faire sont : « read messag », « Yes », « open airlock », « exit ».*

Naka
De grâce, aidez-moi. Voila plusieurs semaines que je suis coincé dans Return to Eden *(level 9) et je crois que je vais craquer. Comment faire pour appeler et s'embarquer sur le sky hook ? J'ai découvert la pelle dans le more-hill mais quand je veux creuser, ou je ne peux pas, ou je me fais tuer ?*

Rozenn
S.O.S ! Je suis bloqué dans Crypt of Medea. *Que faire dans la pièce située après la toile d'araignée ? Comment faire pour écouter la cassette avec le magnétophone ?*

François
Qui pourrait me dire comment faire apparaître le second tableau dans Yeti. *Je suis parvenu à la jeune fille mais ensuite... D'avance merci.*

Rémy
Coincé dans deux jeux pour Dragon. *Dans* Sea Quest, *je n'ai réussi à trouver qu'un seul trésor. Comment plonger sous les requins ou comment les tuer ? La sirène peut-elle m'aider ? Comment ouvrir le coquillage ?*
Dans Return of the Ring, *je ne comprends rien aux quêtes que me proposent les rois (ce sont toutes les mêmes). Comment réussir à respirer sur la lune forêt ? En quoi Sandra peut-elle m'aider ?*

EUREKA

Eureka déchaîne les passions. Voici demandes et conseils : comment accéder à la « dark window under the bedroom window ledge » et comment ouvrir la « locked door » que l'on aperçoit dans le bureau. Doit-on toujours se retrouver dans le lit avec les deux grands trous dans le cou ?

Alain
Une erreur a été commise dans Eureka *sur* Spectrum. *Pour la corriger faire « Clear23999 », charger la partie aventure par : « load » code et effectuer les pokes suivants après le chargement : POKE 30188,210, POKE 30189,240, POKE 30251,210, POKE 30252,240. Sauvegarder ensuite cette partie par SAVE"A4"CODE 24000,41536.*

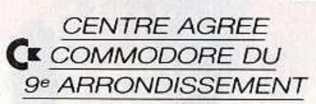
Olivier
Je cherche à passer le village de Neanderthal d'Eureka. Je pénètre dans la demeure de Kogo et de Smigh, mais dès que je prends les objets, ils m'attaquent. J'essaie quelques mots qui signifient « troc », mais je ne trouve pas le terme exact.

Christophe
Pour répondre à Philippe (Tilt n° 24) sur différents objets, les allumettes que l'on trouve dans le placard servent à allumer la torche dans le « dark pit », mais à cet endroit, je ne peux plus me déplacer, et la gousse d'ail sert, je le présume, à tuer Dracula, mais je n'en suis pas arrivé là. La montre sert à voir combien de temps il reste avant le coucher du soleil (il suffit de taper « look watch »).

Robert
En réponse à Christian (n° 27), il faut placer la dynamite sous le pont et taper « N » et « S.O. » puis « Utiliser dynamite ». Quant à moi, je suis bloqué dans la préhistoire. J'ai le cristal de salpêtre, le soufre, le tronc creux, la pierre ronde et le charbon mais je n'arrive pas à faire le canon.

Jean-Claude
Pour Cédric : pour faire carte d'identité à Colditz : *prendre carte vierge puis O, N, N, N, O, O, pièce sombre, prendre photo vous avez un film, développer film, tamponner carte, et faire carte...*
Pour Juliette : comment jouer aux courses dans Rome ? *Tout d'abord acheter un poulet et aller voir le devin (ides de Mars), donner le poulet, le devin dit « le rouge gagnera » entrer cirque et parier, dire « tenu » (vous gagnerez 150 sesterces) + 100 sesterces dans l'arène des gladiateurs, total = 250 sesterces pour acheter le cheval et le char.*
Hutte de la sorcière : aller rendre visite à la sorcière pour savoir ce qu'elle veut : depuis la Plazza : chemin N, E, S, O, (acheter P. bonheurs) puis aller N, E,N, NO, NNNNN (colline de départ) puis E, NO, (hutte de la sorcière) donner : P. bonheurs, elle vous demandera de lui rapporter (la rose des marais) (le crâne de lépreux) (l'aigle d'or) et (la dent de dragon) pour sortir (S,O,S,S,S,S,S)
Caraïbes : comment monter dans l'avion à la fin : il faut avoir 50 de vigueur pour courir à l'est, sauter dedans, utiliser pistolet (pour neutraliser le pilote) si pas assez de vigueur, ouvrir (le flacon de vitamines) dans le souterrain il faut 50 ou plus pour courir (force).
Pour Olivier : même réponse qu'à Juliette : gladiateur 100 sesterces + course 150 sesterces.
Pour Christophe : pour s'emparer de la rose des marais. Combinaison pour y arriver (E.SO.E.S). Prendre rose. Sortie (N.O.NE.O.N).
Au sujet de Saint-Pierre : il faut d'abord aller chercher le suaire dans les catacombes, puis aller au ravin des lépreux prendre le crâne et seulement après aller voir Saint Pierre et donner le suaire (il vous guérit de la lèpre).
Pour Dominique : pour brûler la porte en bois, il faut tuer le garde, puis verser mazout, allumer mazout et utiliser extincteur, puis aller (sud) se laisser prendre (prison) casser radio - Prendre aimant, prendre clefs ouvrir la porte et puis sortir.
Préhistoire : que fait-on après avoir pris le diamant : eh bien c'est simple vous êtes arrivé au terme de l'aventure, il faut prendre le talisman.
Pour moi maintenant, à d'éventuels finalistes ▶

ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge
75009 PARIS
TEL 42 85 25 20



CBM 64	2 190 F
Lecteur disque 1541	2 550 F
Magnéto 1531	320F
Moniteur couleur 1701	2 590 F
Imprimante MPS 803	1 690 F
Interface Pal/Péritel	590 F
CBM 64 + 1541 =	**3 990 F**
CBM 64 + 1541 + MP 803 =	**5 450 F**
CBM 128	3 450 F
Lecteur 1570	2 990 F
Lecteur 1571	NC
Moniteur 40/80 col 1901	3 990 F
Imprimante MP 801	2 190 F
Moniteur monochrome	990 F
CMB 128 + 1570 =	**5 990 F**
CBM 128 + 1570 + 1901 =	**9 990 F**
CBM 128 + 1570 + 1701 =	**8 700 F**
C128 D	6 990 F

UC avec lecteur 1571 et alimentation intégré clavier détachable (avec moniteur **couleur 1901** ...... 10 490 F)

AMIGA	NC
Modem Digitelec V23	1 990 F
Winter game	170 F
Summer game II	170 F
Elite	250 F
Jet	750 F
Flight SIM2	550 F
Quch shot II	99 F



Expédition dans toute la France
A retourner à : ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge 75009 Paris

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....

ARTICLE	QTÉ	PRIX	TOTAL
		Total	

CB ☐ - MANDAT ☐

Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F.
Acompte ou règlement total à la commande.



ocean
SOFTWARE PROJECTS
ULTIMATE PLAY THE GAME
U.S. GOLD All American Software
They sold a MILLION
They sold a MILLION
DALEY THOMPSON'S DECATHLON
Jet Set Willy
Sabre Wulf
BEACH-HEAD
Staff of Karnath
STAFF OF KARNATH REPLACES SABRE WULF ON THE COMMODORE 64
The Hit SQUAD
Le meilleur choix de hits dans l'histoire des softs
Date de publication: Novembre 1985
Disponibles comme suit:
COMMODORE 64/128
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Staff of Karnath
SPECTRUM
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf
AMSTRAD
Beach Head
Daley Thompson's Decathlon
Jet Set Willy
Sabre Wulf
La qualité à moindre prix grâce à
The Hit SQUAD
US Gold (France) Ltd., ZAC des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse (93) 42 57 12

SOS AVENTURE

d'Euréka : que chercher dans la dernière énigme, par quoi commencer que faut-il faire (une aide) serait bien précieuse, puisqu'il n'y a aucune indication pour commencer la sixième énigme.
D'avance merci ; sincères salutations. Et vive Tilt c'est une revue super.

Guillaume
Je tiens d'abord à répondre à quelques questions que se posent les Eurékaniens :
Pour parier aux courses il faut donner un poulet au devin et dire « tenu ». Une fois entré dans le marais, il faut faire E, SO, E, S pour prendre la rose et revenir par l'inverse.
Pour guérir de la lèpre, il faut donner le suaire à Saint Pierre.
Pour se déshabiller avant de se laver, il faut aller au vestiaire et faire : « retirer habit ».
Il faut faire « utiliser épieux » avant de creuser la mine et on peut utiliser le marteau pour prendre une dent.
Au Moyen Age, il faut faire « nord » devant le château de la fée Morgane pour y entrer.
Devant la porte blindée il faut donner le code de l'ordinateur (Caraïbes). La clé trouvée dans le bureau de Von Berg sert à prendre le talisman. Pour commencer les Caraïbes, on peut tout simplement faire « break ». La porte qu'il faut brûler est celle où est Charlie.
Un grand merci à Emmanuel pour son truc au Moyen Age qui m'a permis de finir ma troisième époque. Hélas, je suis lamentable à Colditz : 25 %.
J'aimerais savoir que faire sur Spectrum pour avoir le chocolat et pouvoir creuser dans les douches. Aux Caraïbes je fais 80 % mais je ne sais pas sortir de la propriété de Von Berg avec le talisman, au niveau de la clôture.

François
J'aimerais commencer par remercier toutes les personnes qui m'ont écrit pour l'Enlèvement et Castle Wolfen... (je les ai terminés).
En réponse à Christian, dans Euréka à Rome, il faut les planter avant de creuser dans la grotte. C'est juste après être entré (utiliser épieux). Et pour les gens qui ne savent pas comment enlever la harpe du sac (Moyen Age), il faut simplement écrire : « enlever harpe ».
Pour Christophe, pour commencer aux Caraïbes, la première réponse est « meep meep ». Tu trouveras toutes les autres dans les différents Tilt.
Dans le Moyen Age, comme à Rome, comment traverser le marais ?

Jean-Yves
Voici deux mois que je suis arrêté dans Golden Voyage de Adventure International, et je n'arrive pas à m'en sortir. Je suis dans un temple sacré, je trouve un passage, j'y entre et je ne sais plus où je suis. Si quelqu'un peut m'aider, je lui en serais éternellement reconnaissant.

Bertrand
Pour répondre à Philippe (n° 27), dans l'Aigle d'or, pour détruire le fantôme, il faut avoir le crucifix en main et renvoyer les éclairs qu'il lance en sautant juste avant qu'ils arrivent. Bonne chance !
Moi aussi, j'ai des problèmes. Comment éviter la flèche dans la salle du diamant bleu ?
A quoi sert l'étoile ?
L'Aigle d'or a été présenté en détail dans Tilt n° 12.

Eric
Pour Olivier (n° 23 - Sabre wulf - Spectrum). La grotte qui se trouve au-dessus du départ est la tanière du Wulf ; il ne faut y pénétrer que si l'amulette est complète. A l'intérieur il y a une autre grotte gardée par une statue. Il suffit de toucher cette autre grotte pour que ce soit gagné. Pour y accéder : descendre, passer par les montagnes, remonter tout en haut (jusqu'à une autre chaîne de montagnes), passer par ces montagnes, redescendre, aller au sud-ouest, à droite, remonter : vous y êtes. (Suite des aventures dans Underwurld.)

Joss
Je réponds à Vincent (n° 25). Dans la trappe souterraine de Kikekankoi, il faut récupérer l'ampoule qui permet d'utiliser la lampe là où il fait sombre. Attention aux rats. La fiole sera utile. Pour Michel (n° 27) pour faire démarrer la barque il faut dire « rame », la barque avancera alors jusqu'à l'autre bout du lac. Pour descendre dire « laisse barque ». En ce qui me concerne, je n'arrive pas à sortir des grottes. Comment utiliser le delta plane après avoir lu le livre ? Comment utiliser l'échelle de corde ? A quoi servent le seau et le tourne-vis ? Peut-on éliminer le robot ?

Eve
Je suis bloquée dans Mandragore. Comment prendre la clef d'or dans le donjon 7 ? A l'entrée de ce donjon, quelle est la combinaison pour arriver aux trésors ? A partir de quelle salle peut-on revenir au mode carte ?

Jean
En réponse à Pascal (n° 25), dans Le diamant de l'île maudite, pour démarrer l'hélicoptère taper « fait plein », « monte hélico », « décolle hélico ».
Dans le Sceptre d'Anubis, comment prendre le sceptre dans la salle des coffres ?

Jérôme
Je réponds à Rémi (n° 28) dans Le manoir du Dr Génius pour Spectrum. Il faut que tu te procures les objets suivants : la combinaison argentée, la lampe remplie de pétrole, le briquet, le tournevis. Quand tu es dans le hall taper, « nord », « nord », « allume briquet », « allume lampe », « éteint briquet », « répare téléporteur », « enfile combinaison », « appuie roue ». Quant à moi je suis bloqué dans L'île maudite devant la falaise. Comment se servir de l'anneau et de la corde ?

Un anonyme
Pour Olivier (n° 28), dans F.R.E.E. Au début du jeu taper « sonder mur ». On trouve alors une brique, qui sert à assommer le garde. Ensuite, il n'y a plus qu'à le déshabiller et le fouiller. Pour accéder au premier étage, donner le journal à Mapo, et bien retenir ce qu'il dit.
Pour ma part, j'aimerais savoir comment partir de l'île dans The quest sur Atari.

Paul
Cherche gentille personne pouvant m'aider dans F.R.E.E. J'ai fait sauter le mur mais je suis bloqué dans la pièce grise où l'on arrive avec le passage secret. (Pour ouvrir le passage, il faut faire « arrache goupille » puis « déplace armoire » puis « lance grenade mur ».)

Olivier
Dans F.R.E.E., je me pose beaucoup de questions. Pourquoi ne peut-on pas soulever le bateau ? A quoi servent l'interrupteur et le code trouvés dans les toilettes ? Y a-t-il quelque chose dans la pièce des torches ? Qu'a donc la bouteille ? Que faire devant le cadran où il y a marqué « prêt » ?

Le bateau est une fausse piste ! Et le code est celui d'un coffre, dissimulé derrière une tenture. ▶

ESPACE MICRO
Goal-Computer

32, rue de Maubeuge
75009 Paris - 42.85.25.20
Mº Le Pelletier

CENTRE INFORMATIQUE
Du 9e arrondissement

DRAGON

200 .... 1 990 F
64K RAM, 16K ROM, 6809 E
Port série, parallèle et Bus SED = 059 (Unix like)
LECTEUR DISQUE 186K .... 3 400 F
Manettes .... 295 F
Nombreux logiciels et accessoires.
Catalogue sur demande.

AMSTRAD

464 .... 2 690 F/3 990 F
6128 .... 4 490 F/5 990 F
PCW 8256 .... 6 990 F



520 ST .... 9 490 F
Livré avec Basic logo, traitement de texte, traitement graphique, et câble péritel.
+ Arrivages réguliers de nouveautés US.

TELEMATIQUE

Modems digitelec pour Apple, Oric, Commodore, Amstrad.
2000 V23 .... 1 490 F
2000 V21/23 .... 1 990 F
2100 V23 .... 2 250 F
2100 V21/V23 .... 2 750 F
(préciser l'ordinateur à la commande)
Modem universel diapason .... 4 300 F
Apple Tell .... 5 300 F
KXTELL (IBM) .... 7 800 F

Expédition dans toute la France
A retourner à : ESPACE MICRO
32, rue de Maubeuge 75009 Paris

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....

ARTICLE QTÉ	PRIX	TOTAL
CB ☐ - MANDAT ☐	Total	

Port gratuit pour achat supérieur à 6 000 F.
Acompte ou règlement total à la commande.

SOS AVENTURE

Jérémy
Voici quelques conseils pour Bounty Bob Strikes Back : au niveau 1 lorsque vous prenez le pot de fleur tapez « 4 » puis « F7 », vous atteignez alors le niveau 4. Au niveau 2, après avoir tué tous les monstres, prenez le rouleau de peinture tapez « 3 F7 » pour atteindre le tableau 22. Au niveau 3, prenez le gobelet qui se trouve en haut du tableau, tapez « 4 F7 », vous irez directement au tableau 15. Au niveau 5 après avoir pris la théière tapez « 8 F7 » pour atteindre le niveau 8. Au niveau 10, prenez la fourche, tapez « 5 F7 » direction le tableau 14. Au niveau 16, prenez la tarte puis tapez « 9 F7 » vous irez directement au tableau 19. Bonne chance.

Laurent
Je suis dans A View to a Kill, plus précisément dans the Silicon Valley mine. Devinez qui j'ai trouvé : Grace Jones ou May Day. Le problème c'est qu'elle ne veut pas bouger. J'ai beau lui marcher dessus et faire éclater de la dynamite devant elle... Elle reste inerte. Je vous en supplie, aidez-moi.

Jean-Marc
Voici plusieurs mois que je stagne dans King's quest sur Apple. **Est-il possible de sortir du royaume des nains avec le bouclier ?** Comment tuer le géant qui possède un des trésors ? Que faire des bûcherons ? Comment bouger la pierre énorme dans la caverne ? Quel est le nom à deviner pour le gnome ?

Sylvain
Voici un tuyau qui permettra de galvaniser tous les évêques de Sorcellerie I et II (uniquement). Pour obtenir les 100 000 000 écus et de points d'expériences, sans coup férir, faire identifier par l'évêque dans le donjon l'objet NR 9 et NR. Faire l'essai plusieurs fois. Bonne chance à tous les rôles players.

Philippe et Aurélien
Nous avons enfin découvert la réponse à l'énigme du sphinx de Sorcellerie 2. Il suffit en effet d'écrire : « le chevalier de diamant ». Derrière quelques portes se trouve un téléporteur qui vous mène devant la pièce de l'apparition de Guilda au niveau 1. C'est donc sans aucun intérêt. Nous aimerions pour notre part savoir où trouver le sceptre de Guilda. Dans Sorcellerie 3, pour accéder directement aux niveaux inférieurs une fois que vous êtes sur la plage, il suffit de se téléporter sur l'île avec le sort Malor. On peut ainsi aller aux niveaux 3 et 4 quelle que soit la conduite du groupe. Nous aimerions avoir des renseignements au sujet de Mummy Curse et Death in the Carribean sur Apple.

Michael
Comment me servir de la croix contre le fantôme de l'Aigle d'or, version TO7/70 ?

Jean-Michel
Je possède L'Aigle d'or sur MO5 et à un moment dans mon chemin, je trouve un fantôme et je n'arrive pas à le combattre. Qui pourrait m'aider ?

Nicolas
Lorsqu'on rencontre des fantômes, il faut prendre le crucifix et sauter pour dévier les éclairs qu'ils lancent.

Gilles
Je lance un appel aux lecteurs de Tilt car je suis bloqué dans l'Aigle d'or sur MO5. J'ai trouvé l'aigle mais après avoir passé le passage secret (par la cheminée) j'atterris dans une salle où il y a une oubliette et un coffre. **Comment ouvrir le coffre sans tomber dans l'oubliette ?** Ou comment sortir du château ? Dans les Dieux du Stade je ne peux sauter dans l'épreuve saut en hauteur ? C'est frustant.

Michael
Help, je suis coincé dans la pièce du fantôme dans l'Aigle d'or. J'ai la clé en or, en fer, un pied de biche, une torche, l'aigle d'or, le diamant bleu et le crucifix. J'aimerais aussi quelques coups de pouce pour Mission pas possible et Mandragore.

Vincent
Dans Mandragore pour M.S.X, comment sortir du donjon D7, et comment entrer dans le donjon D8 ? Dans le Dernier Métro, j'ai trouvé la carte de crédit mais je n'arrive pas à acheter de titre de transport.

Olivier
Que faut-il faire dans le donjon des chiffres de Mandragore ? **Pitié je suis bloqué depuis des mois.** J'ai résolu par contre l'énigme du donjon du zodiaque. Si vous voulez des renseignements, je suis là.

Syrella Torlinn Podus Gelth
Fichu pays que celui de Mandragore ! Nous errons dans le donjon des sirènes et ne savons pas où poser soit l'objet, soit l'ancre. Nous avons quand même pris connaissance des strophes 1, 2, 3, 4 et 7 et pouvons aider de valeureux tiltmen un peu en retard sur nous.

Sylvia
Pour aider Martine dans Mission pas possible, si elle est coincée dès le début, voici ce qu'il faut faire. Allumer le magnétoscope, rester dans la cabine jusqu'à ce que l'ambulance vienne vous chercher.
Dans la nouvelle pièce, il faut crocheter la serrure, après s'être débarrassé de ses menottes en les sciant avec la lame.

Stéphane
Dans The Hobbit, comment trouver le bateau pour traverser la rivière enchantée ?
Dans Dallas Quest, après avoir joué de la trompette dans le champ, que faut-il faire ?

Yann
A l'aide ! Je suis bloqué dans The Hobbit. Voici plusieurs points que je n'arrive pas à résoudre. Tout d'abord, où est l'anneau ? Je suis dans la cave du roi des elfes mais sans cet anneau je ne peux rien faire. Qu'y-a-t-il derrière la « magic door » ? Y-a-t-il quelque chose près de la chute d'eau (après les bulbous eyes) ? Qu'y-a-t-il dans le coffre de la pièce de départ ? J'arrive à l'ouvrir mais pas à en prendre le contenu. Merci à celui ou à celle qui pourra me sortir de ce mauvais pas.

Laurent
Dans l'Enlèvement sur Apple, je n'arrive pas à ouvrir l'armoire qui est dans l'atelier, même avec les clés. Je prie pour que quelqu'un me réponde.

Alain
Pour aider Renée (n° 24) dans The Mask of the Sun : avant de rentrer dans le temple, il faut allumer la lampe, entrer seulement dans le temple, taper « shoot ». Il y a trois « Bowls » à trouver.
Moi-même je suis bloqué devant la piscine du labyrinthe de la deuxième pyramide.

David
Appel à tous les fanatiques d'Ultima III : aidez-moi. A quoi servent les sorts de D à J ? Quels sorts sont les plus efficaces contre les démons, gargouilles, ballons et dragons ?

Emmanuel
Dans Mission pas possible, je me réveille toujours dans une pièce après la destruction du magnétophone. Je suis arrivé à scier mes menottes grâce à une lame trouvée dans ma manche, j'ai crocheté la serrure de la porte, je l'ai ouverte mais je n'arrive pas à la franchir. Quelle commande permet de sortir de cette pièce ?

Stéphane
Pour Forest at World's End sur Amstrad. En réponse à Bruno (Tilt n° 24) et Frank (Tilt n° 25) : pour s'évader des clairières, fermes brûlées et autres il faut prendre l'arc et les flèches (début, S, take bow, take arrow), attaquer l'elfe (attack elf with bow) jusqu'à ce qu'il meurt. Après il faut prendre la bûche dans la clairière du NE (take log), puis la déposer à travers le ravin du SO (put log across the chasm) et indiquer la direction. Mais comment traverser la rivière où il y a la barque ? Que faire de la corde ? De la corne ? Please, help me !

Gil
A l'aide ! Je suis bloqué dans Forest at world's end. Je ne possède que cinq objets et je n'ai pas de corde pour descendre la crevasse. Que signifient la ferme brûlée et les bruissements de feuilles ? Puis-je exploiter l'elfe au lieu de le tuer ?

L'infame JM
Voici la solution pour sortir du donjon du château de Nottingham dans Robin of Sherwood : « climb on prisoner » puis faire « call guard » jusqu'à ce qu'il vienne. Une fois sur la grille « grab leg of guard » « strangle guard » « search in guard » « get sword » « undo belt » « open grating » « go out ».
Maintenant vous êtes libre. Mais je sèche devant le château, devant le village de la forêt devant l'abbaye. Comment récupérer l'or du collecteur d'impôts ? Autre tuyau dans la forêt de Sherwood il y a une cascade et derrière il y a une grotte avec plein d'objets, flèches, épée...

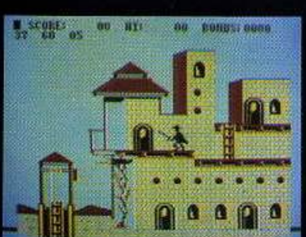
Patrick
Avis aux champions généreux. Je n'arrive pas à baratiner l'homme des cavernes.
Au début de Fantasia Diamond sur Spectrum quelqu'un pourrait-il me dire comment sortir de la palissade. Le gnome et sa canne à pêche commencent à m'exaspérer sérieusement.

Clément
Qui pourra m'aider dans Sand of Egypt ? Je n'arrive pas à atteindre la pyramide. Je sais amadouer le chameau mais cela s'arrête là. Aidez-moi ! De même dans F.R.E.E pour Atari, quel est le rôle de l'horloge et que faire avec l'interrupteur ? Pour sortir du cachot, prenez la brique, appelez le garde et assommez-le avec la brique. Fouillez-le. Merci d'avance pour vos réponses.

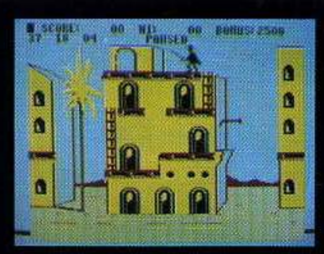
Vincent
Je suis bloqué dans Gremlins. Comment tuer les Gremlins lorsque l'ordinateur marque « gang of 6 Gremlins », et lorsque l'on rencontre l'une de ces créatures dans la chambre ? Enfin, quelle est l'utilité des ventilations dans le magasin ?

Youzec
Je vais me tuer ! Dans Les Conspirateurs de l'ombre, je n'arrive pas à sortir de la maison (par le laby ou par une porte, aidez-moi je vous en supplie) et à quoi sert l'inscription : « Le pacha est mort » et enfin comment prendre le pied de biche sans le perdre ?

Dominique
Qui peut m'aider dans Cauldron ? A quoi servent la bourse et le coffre fort ? Comment savoir quand on prend une clé et à quelle porte elle correspond ? Où trouve-t-on l'œil de triton ?



Le retour du héros légendaire – se défendant l'épée à la main à travers vingt écrans pleins de mystère et de danger.

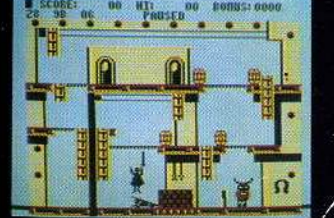




En vente pour le Commodore 64 et l'Atari



Datasoft



U.S. Gold (France) Ltd., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel. (93) 42 71 44/45.

PLANETE INVISIBLE

Si le futur faisait l'histoire...

OMEGA
PLANETE INVISIBLE

disponible : sur Thomson MO5, Thomson TO7/70, Thomson TO9, MSX 64 K, Commodore 64 - 128, Amstrad CPC 464 - 664 - 6128



79, rue Hippolyte Kahn. 69100 Villeurbanne. Tél. 78 03 18 46.